

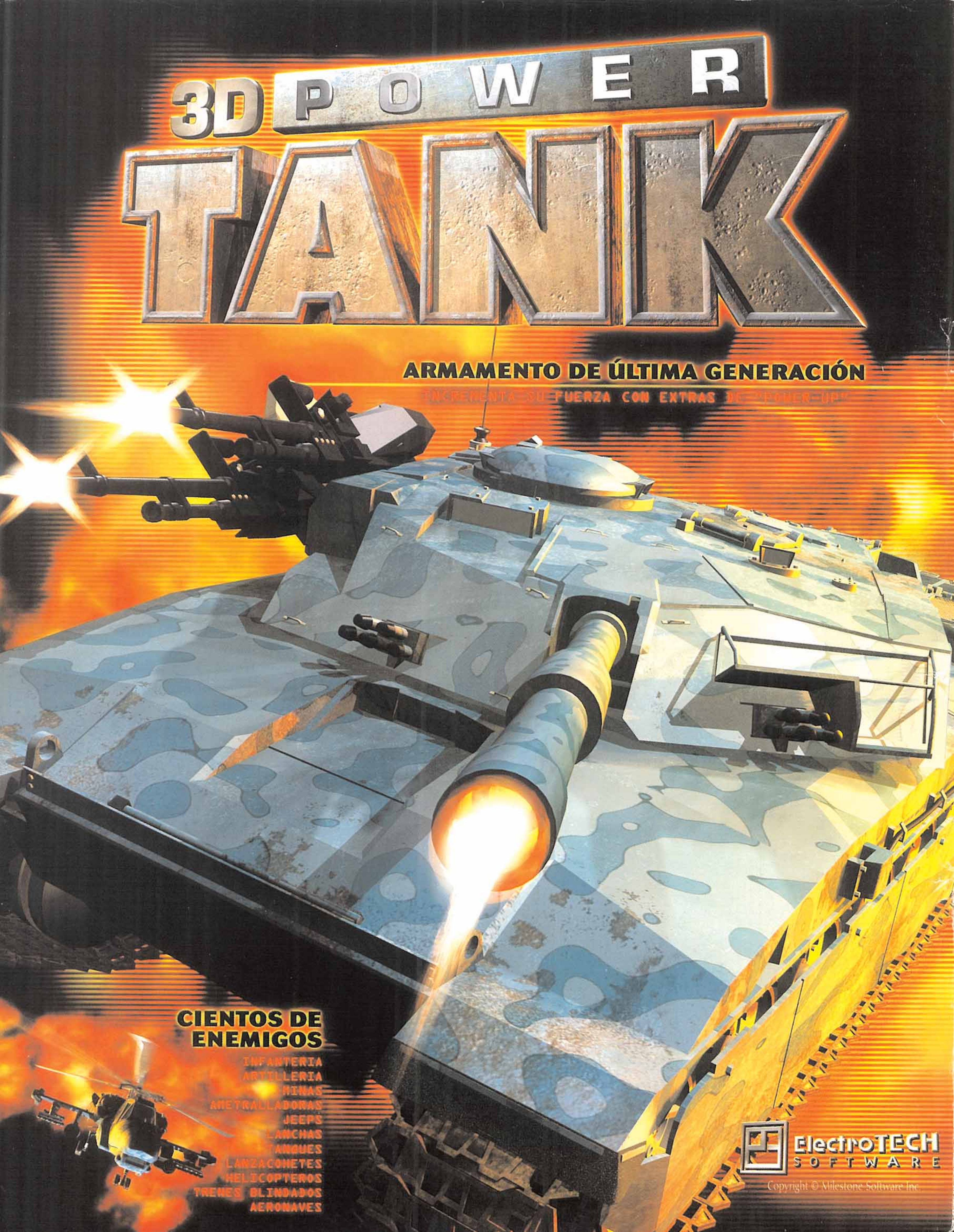
BLADE

THE EDGE OF DARKNESS

Acaba con las fuerzas de la oscuridad

¡YA ESTÁ AQUÍ! DEMO EXCLUSIVA EN EL CD-ROM

HOBBY PRESS


3D POWER
TANK
ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN
INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"
CIENTOS DE ENEMIGOS
INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES
ElectroTECH
SOFTWARE
Copyright © Milestone Software Inc.

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA



Micromanía
Sólo para adictos

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Carlos F. Mateos,
Santiago Tejedor, Pablo Leceta, Luis Escribano

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaría de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37.

Impresión: Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

1/2001

Printed in Spain





HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER



27 [REPORTAJE ESPECIAL] Blade: The Edge of Darkness

Por fin, ya está aquí uno de los juegos más esperados de la historia del software para compatibles. Hemos tenido ocasión de probar libremente una beta del juego, que se convertirá, sin duda, en la referencia del mercado. El mejor engine del mundo y mucho más... en «Blade».

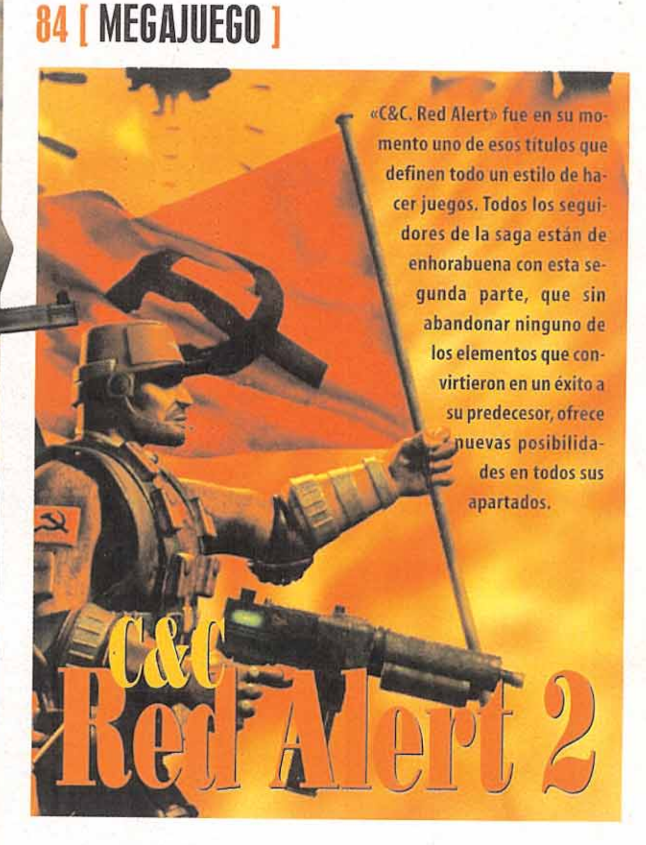
46 [REPORTAJE ESPECIAL] Codemasters

Aunque la mayoría de los aficionados reconozcan a esta empresa como una casa especializada en consolas, la presentación a la que Micromanía asistió el pasado mes de octubre viene a desmentir estas creencias y hacer público el renacer de una compañía entregada también al PC. Las primeras imágenes y valoraciones de sus nuevos títulos, entre los que se encuentran «Colin McRae 2.0», «Insane» o «Flashpoint».

36 [AVANCE ESPECIAL] Return to Castle Wolfenstein

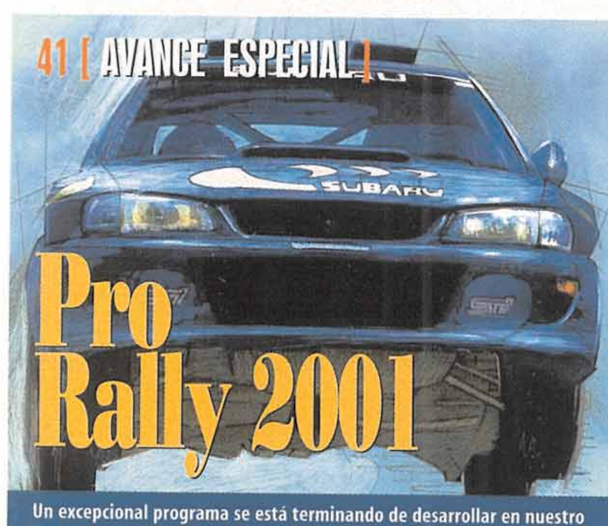
Parece que este mes es el de los grandes remakes: «Red Alert 2», «Blade» (que lleva tanto tiempo desarrollándose que ya casi parece un remake de sí mismo)..., y el que faltaba, el padre de todos los juegos shoot´em up, la nueva entrega de «Wolfenstein 3-D», que amenaza con revolucionar el género.

84 [MEGAJUEGO] C&C Red Alert 2



«C&C. Red Alert» fue en su momento uno de esos títulos que definen todo un estilo de hacer juegos. Todos los seguidores de la saga están de enhorabuena con esta segunda parte, que sin abandonar ninguno de los elementos que convirtieron en un éxito a su predecesor, ofrece nuevas posibilidades en todos sus apartados.

41 [AVANCE ESPECIAL] Pro Rally 2001



Un excepcional programa se está terminando de desarrollar en nuestro país, concretamente en las oficinas de Ubi Soft en Barcelona, para el cual el equipo ha creado un avanzado engine. Hasta allí nos hemos desplazado con el propósito de analizar el proyecto en profundidad con sus creadores.

126 [PUNTO DE MIRA]

Editorial

Ya es navidad

Eeeh... Bueno... Sí. O sea, no. Realmente, aún no estamos en diciembre; ni en enero, ¿verdad? Entonces, ¿por qué parece que los Reyes Magos llegan antes este año? ¡Oh, sí! Claro, claro. Es... Sí, esa portada, ¿cierto? Esa imagen que empieza a cautivar a los jugadores de todo el mundo, y que nada más contemplarla habéis empezado a pensar: "No, no puede ser cierto". Pues lo es. Sí, lo es. Vaya que si lo es.

Quizás este 2000, que ya empieza a morir, sea recordado por haber anticipado los regalos de Navidad, antes de la fecha establecida. Y el de «Blade» –por supuesto; ¿de qué estábamos hablando si no?– es un gran regalo. Desgraciadamente, cuando leáis estas líneas el juego aún no estará disponible (no pretendemos poner los dientes largos, de veras), pero le queda muy, muy, muy poco para ver la luz. Y la mejor prueba de ello la encontraréis en páginas interiores, en el reportaje que os hemos preparado sobre este esperadísimo título, llamado a convulsionar los cimientos del mundo de los juegos de PC. Y es español, ¿lo habíamos mencionado? ¡Ah!, que ya lo sabéis. Que no hacía falta decirlo. Bien, bien. Pues como decíamos, Micromanía, gracias a Rebel Act aunque con no pocos esfuerzos, ha conseguido disfrutar de una versión beta del juego, que ha dejado completamente boquiabierto en la redacción a todo aquel que lo ha contemplado y lo ha jugado. Aunque, ahora que caemos, también todos los lectores tenéis la oportunidad de disfrutarlo. ¿Cómo? Pues cogiendo el CD que acompaña este mes a la revista e instalando la demo que, en exclusiva, Rebel Act ha preparado para todos vosotros. No es el juego completo, pero os podemos asegurar que un nivel como el que se incluye en esta demo, os dejará satisfechos, al menos de momento. Sí, no hará más que aumentar vuestros deseos de poner las manos encima del juego, pero... paciencia.

Y no, no nos hemos olvidado del resto de secciones, reportajes, artículos, soluciones, noticias, trucos y demás, que mes tras mes preparamos para todos vosotros. Micromanía llega este mes repleta de información. Sobre compañías, como Codemasters. Sobre nuevos desarrollos, como «Return to Castle Wolfenstein» o «Pro Rally 2001». Con Puntos de Mira. Con Mega Juego –echad un ojo a «Red Alert 2»–. Con Patas Arriba –«Metal Gear Solid» por fin está en PC–. Con todo aquello que a todos nos gusta tanto, en pocas palabras. No es Navidad, cierto. Pero parece que este año el mundo de los juegos se prepara para un fin de año de lo más "calentito". Por cierto, ¿os hemos dicho que está a punto de aparecer PlayStation 2? Un buen regalo, qué duda cabe. Eso sí, un poco caro, y a lo mejor no resulta muy sencillo hacerse con una de ellas, a tenor de las unidades disponibles. Quizás el año que viene... O el mes que viene. Hasta entonces, disfrutad de Micromanía.

La Redacción

y además...



Este año, MENDIETA

El diseño final de «FIFA 2001» ya está a punto, así como la imagen definitiva que este año definirá al fútbol, según E.A. Sports. Mendieta ha sido el jugador escogido por la compañía para promocionar el simulador de fútbol más popular del mundo, con perdón de la competencia, que este año paece haber sufrido un pequeño retraso sobre las fechas habituales en campañas anteriores. La gran novedad del 2000 en el caso de «FIFA» es la aparición de la versión de PlayStation 2, que se convierte en una de las más logradas que se hayan podido ver de un juego deportivo basado en el fútbol. El realismo de algunos aspectos es muy elevado, con las caras de jugadores reales (como el propio Mendieta) en plena acción en el campo.

Otra vez al PARQUE





Bullfrog ya tiene casi a punto la nueva entrega de su conocida serie «Theme Park», que en esta ocasión llevará el nombre de «Theme Park Inc».

El juego, previsto para PC, en principio, aunque con otros formatos en el punto de mira, para una aparición posterior, se lanzará a lo largo del primer trimestre del próximo año, salvo imprevistos. «Theme Park Inc» rescata uno de los grandes éxitos de la compañía, que rompió moldes en el concepto de la estrategia, en el momento de su aparición, remozando su aspecto, su engine, añadiendo numerosas novedades y opciones a controlar, y ampliando las posibilidades de diseño y construcción, así como de gestión, de nuestro parque, con atracciones de nuevo cuño y gran originalidad.





MÁS Everquest, y mejor

Tras el lanzamiento en nuestro país, de manera oficial, de la expansión de «Everquest», «Ruins of Kunark», y en espera de la aparición de la nueva entrega del juego, «Scars of Velious», Ubi Soft anuncia que el precio del primero sufre una reducción hasta 4995 pesetas, desde el día 23 de Octubre.«Scars of Velious», que aparecerá durante diciembre, implicará una ampliación real del 20% del universo de «Everquest», aunque éste presentará un precio diferente a «Ruins of Kunark».

El diablo en XBOX

Gamesquad ha anunciado que una versión de «Devil Inside» aparecerá para Xbox, en el momento en que la máquina haga su aparición a nivel mundial. El genial juego de la compañía francesa tendrá que sufrir un buen número de modificaciones técnicas, según Hubert Chardot, jefe de proyecto de «Devil Inside», para aprovechar a tope todas las posibilidades que ofrece la máquina de Microsoft.

Por otro lado, Gamesquad también ha anunciado el desarrollo de «Devil Inside 2» para PC, cuya fecha de lanzamiento aún es una incógnita.

DEL CINE al ordenador

Según la revista Variety, se está ultimando una licencia entre New Line Cinema y Electronic Arts, para realizar una adaptación de la trilogía cinematográfica de "El Señor de los Anillos", actualmente en producción en Australia, para PC y consolas. Otras compañías que estaban detrás de esta jugosa licencia parecían ser Activison, Codemasters y Havas, pero todo apunta a que EA será quién se lleve el gato al agua.

Más horror en DREAMCAST

Capcom ha confirmado que tres nuevos títulos de la compañía aparecerán en Dreamcast en unos meses. Las versiones para la consola de Sega de «Dino Crisis 2», «Resident Evil 2» y «Resident Evil 3. Nemesis» ofrecerán opciones de juego únicas para Dreamcast, con aplicaciones especiales para la unidad VM y nuevos contenidos inéditos en las versiones originales.

WESTWOOD rompe los esquemas

Acaba de aparecer «C&C. Red Alert 2», la última entrega de una de las sagas más famosas de la historia de la estrategia, y Westwood acaba de sorprender a propios y extraños con el anuncio de un nuevo título, también del mismo género, que vuelve las miras sobre el título que creo la estrategia en tiempo real, tal y como hoy la conocemos, y su secuela «Dune 2000».

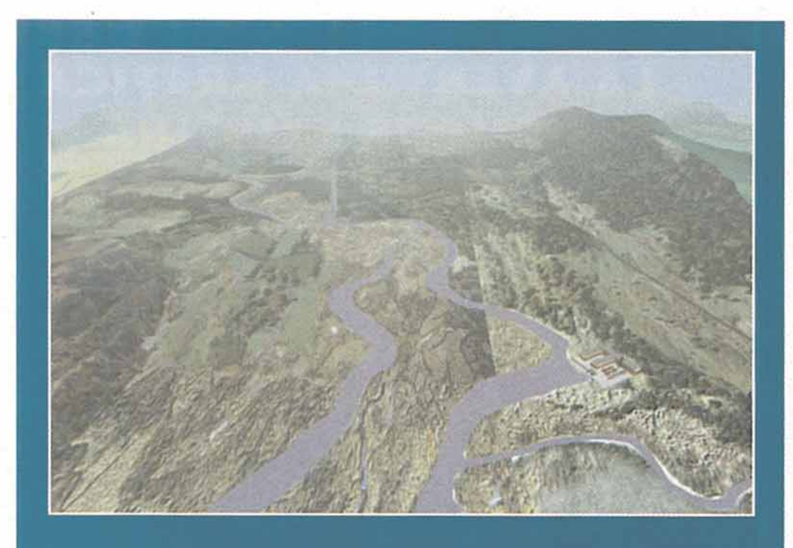
«Emperor: Battle for Dune» deja atrás los conocidos diseños sobre los que Westwood ha venido trabajando en los últimos años, para entrar de lleno en el mundo de las tres dimensiones, con este nuevo título. El juego precisará una tarjeta 3D para su correcto funcionamiento y nos trasladará, de nuevo, al fascinante mundo de Arrakis, donde Atreides, Harkonnen y Ordos se enfrentan por la supremacía y el control por la especia. Estas que aquí se pueden ver son las primeras pantallas que la compañía ha puesto a disposición del público y la prensa, en las que se puede apreciar como todo aquello a lo que Westwood nos tenía acostumbrados ha dejado paso a un engine plagado de efectos visuales, y capaz de manejar un número elevadísimo de unidades y modelos 3D, a pleno rendimiento. «Emperor: Battle for Dune» constará de 33 mapas diferentes y más de cien misiones (sí, más de 100) en total, en las que luchando por una de las tres casas, podremos llegar a controlar entre dos y cinco familias más, a un nivel secundario, sólo en el modo de un jugador. El modo multijugador ofrecerá una posibilidad nueva: se podrá completar la aventura de la modalidad de un solo usuario, de forma cooperativa. Sobre la fecha de lanzamiento, lo único que se sabe es que aparecerá en el 2001, pero se desconoce el mes.











VUELOS virtuales

Trispace, compañía especializada en el diseño y desarrollo de máquinas de realidad virtual, anuncia la aprición de un nuevo simulador virtual, que coloca al usuario en un globo sobrevolando el Parque Natural de Urdaibai, en el País Vasco. La base física de la máquina es una auténtica barquilla de globo en la que le jugador puede contemplar desde el monte Oiz hasta Gernika, pasando por Laida o Laidatxu.

Deportes y más deportes en PS2



En Electronic Arts se han tomado su apoyo exclusivo a PlayStation 2 muy en serio. Tan es así, que la compañía asegura que antes de marzo del 2001, habrá en total catorce títulos disponibles para la nueva consola de Sony. Muchos de estos juegos, como se podrá comprobar gracias a la lista adjunta, pertenecen al sello de EA Sports, correspondiendo a las versiones anuales que de modalidades como el fútbol, baloncesto, etc. aparecen cada nueva temporada. Según Electronic Arts, la lista completa de lanzamientos para PlayStation 2 es la siguiente: «Madden NFL 2001», «SSX - NHL 2001», «Kessen», «X-Squad», «Swing Away Golf», «FIFA 2001», «NBA- Live 2001», «Tiger Woods PGA Tour 2001», «Triple Play 2002», «Nascar 2001», «Knockout Kings 2001», «F1 Championship Season 2000».

Como ya se ha comentado, no todos ellos estarán disponibles desde el día correspondiente al lanzamiento de la máquina, pero sí algunos de los más importantes, incluyendo algunos de los deportivos.



De la máquina al ORDENADOR

«Touch Games» fue una colección de juegos para PC, basados en otros aparecidos en máquinas recreativas táctiles, de los que ahora se presenta una segunda edición. «Touch Games 2» es un producto desarrollado en España por Bialplen, una compañía afincada en Bilbao, y su precio es de 3995 pesetas. Incluye dieciséis juegos distintos, clasificados en secciones de cartas, habilidad, memoria y conocimientos. Se rumorea que una versión PlayStation podría estar en camino, aunque no está totalmente confirmado por la compañía.

Además de la disponibilidad de las dos entregas de «Touch Games», Bialplen anuncia que para estas mismas Navidades, lanzarán un nuevo producto: «Los Luchadores del Zodiaco». Para más información se puede contactar con la compañía en esta dirección de correo electrónico: Bialplen@arrakis.es

ALIANZA Francojaponesa

Infogrames y Hudson Soft han llegado a un acuerdo para crear una nueva compañía en Japón que desarrolle productos para Xbox, PlayStation 2 y GameCube. Según el acuerdo, Infogrames posee el 70% de las acciones de esta nueva empresa, con Hudson quedando en posesión del 30% restante.

EVERQUEST cambia de aires

Verant Interactive ha confirmado el desarrollo de una versión de «Everquest» para PlayStation 2, que probablemente ofrecerá muy distintas opciones a la versión original de PC, debido a los numerosos parches y ampliaciones que viene sufriendo el juego, y que aún no está claro cómo podrían funcionar en la máquina de Sony. En la compañía hablan de una ambientación similar y un estilo de juego propio, más que en una adaptación real del propio juego.

Reserva tu PS2 Online

Además de los cauces habituales de distribución y reserva de la nueva PlayStation 2, Sony ha alcanzado acuerdos con tiendas online, a través de los que reservarla, hasta el 31 de Octubre. Entre elloos DVDgo, en la dirección: www.dvdgo.com

ALIANZAS y distribución online

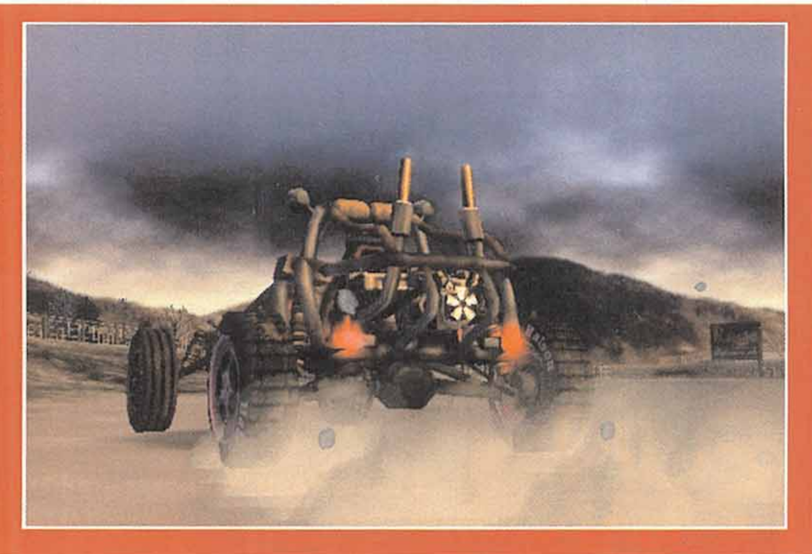
Hace pocas semanas saltó la noticia de la compra de la cadena Centro Mail, por parte de Gameplay. Ahora, se ha sabido que Gameplay ha llegado a un acuerdo con Sci, para la distribución online de los productos descatalogados de la compañía, incluyendo los populares juegos de la serie «Carmageddon», que tanto éxito han tenido entre los aficionados al género.

Más coches en PS2

Rage ha anunciado el lanzamiento de «Wild Wild Racing» para PlayStation 2, que estará disponible cuando la máquina haga su aparición en el mercado español. Este título estará distribuido por Friendware en nuestro país, que entra así en el mercado de las consolas, nuevo en su área de trabajo. «Wild Wild Racing» ofrece distintas competiciones pilotando buggies y coches modificados por terrenos de todo tipo, que abarcan desde escenarios urbanos a terrenos montañosos, pasando por desiertos o zonas heladas.





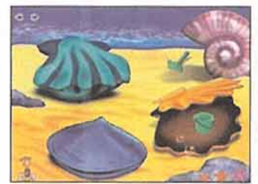


Compra X BOX antes que nadie

No. Xbox no aparecerá hasta finales del 2001, sin embargo Microsoft ha cedido las seis primeras máquinas que sean producidas a una subasta con fines benéficos que se realiza a través de Amazon.com. Asimismo, Microsoft ha cedido para los mismos fines la chaqueta que con el logo de Xbox, lució Bill Gates en la presentación oficial de la máquina.

Nintendo y Sony fueron también invitadas a ceder algunas de sus nuevas máquinas para esta subasta, regalando la primera una GameCube y la segunda dos PlayStation 2. Bueno, menos es nada. Quizá la demanda no les ha dejado hacer más...

RAYMAN, para los más PEQUEÑOS


«Mi primer Rayman» es un juego educativo para PC y Macintosh destinado a niños y niñas entre 2 y 4 años. Se trata de un juego compuesto de 5 tipos de actividades con 3 niveles progresivos de dificultad cada una. El juego ayuda a los niños a familiarizarse con el ordenador, navegar por programas y manejar el ratón, a la vez que ejercitar su memoria, su capacidad de observación y descubrir la música. Se trata de un juego muy fácil e intuitivo con gráficos muy coloristas.

Ubi Soft tiene también otro título dentro de la gama educativa Rayman, «Rayman Preescolar» destinado a niños y niñas de 4 a 6 años. Y para los que ya van al colegio la compañía relanza con nuevas cajas los juegos educativos «Rayman, juego de acción para aprender» que comprende varios títulos: 3 volúmenes de Matemáticas y lenguaje para edades de 6, 7, y 8 años respectivamente y 2 volúmenes de Inglés, Principiante y Avanzado, para edades entre 8 y 13 años.

MÁS rumores sobre X BOX

En las últimas semanas se ha corrido la voz por Internet sobre novedades referentes al diseño final de Xbox. Se habla de que el disco duro que incluye la consola podría finalmente llegar hasta los 20GB de capacidad, y la memoria expandirse hasta un total de 128 MB de RAM. Sin embargo, nada de esto ha sido confirmado de manera oficial por Microsoft.

Y de la consola al CINE

Mindfire Entertainment está en tratos con Sega para realizar una película basada en «The House of the Dead», que sería llevada al cine dirigida a una audiencia adolescente, seguidora de títulos como «Scream», y similares.

DINAMIC calienta las navidades

Dinamic Multimedia ha confirmado el inminente lanzamiento de «PC Fútbol 2001», con nuevas opciones de manager y datos de hasta la Tercera División del fútbol español, y la novedosa inclusión en ambos apartados de manager y simulación, de opción de juego online, para disfrutar de partidas con amigos, vía módem, o controlar carrera de nuestro equipo desde cualquier parte, a través de cualquier ordenador. Además, la compañía está ultimando los detalles de la producción de «Runaway», la esperada aventura de Péndulo, que verá la luz antes de final de año.

Cada vez MÁS CERCA

Uno de los juegos más celebrados para Dreamcast, cuando la máquina hizo su aparición, fue «Ready to Rumble», la paranoia pugilística de Midway. Su segunda parte, que aparece con el subtítulo de «Round 2», está ya a punto de ver la luz en la consola de Sega, y próximamente también lo hará en su versión PlayStation 2.

Sin apenas diferencias significativas entre ambas versiones, «Ready to Rumble Round 2» presenta cada día mejor aspecto, y aumenta en un número significativo los boxeadores, calidad técnica y competiciones que ofrecía el título original.





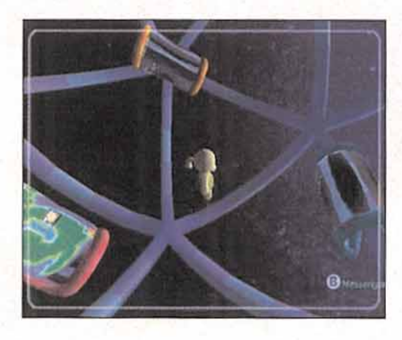

Un estilo DIFERENTE



«Kingdom Under Fire» fue un título presentado en el pasado ECTS por una compañía casi desconocida, Phantagram, procedente del lejano oriente. Se trata de un juego que combina de manera muy efectiva la estrategia y el rol pero, a diferencia de otros títulos que mezclan ingredientes de los dos géneros, «Kingdom Under Fire» ofrece ambos en su estado más puro, y diferenciados por los distintos niveles que forman el conjunto. La variedad, pues, es uno de los grandes alicientes de esta producción que, además, ofrece muy buen aspecto en todos sus apartados, con una calidad técnica, diseño y jugabilidad, dignos de elogio una vez vistas las primeras versiones del juego.




DREAMCAST apuesta por la DIFERENCIA




Muchos de los títulos de última generación de Dreamcast, sobre todo aquellos que están diseñados con la opción multijugador online en mente, se vienen distinguiendo por la originalidad de sus conceptos, que a ideas relativamente simples son capaces de aportar un toque extra de jugabilidad y diversión, muy raro de encontrar. «Planet Ring» es uno de estos títulos, que ofrece un pequeño mundo virtual compuesto por distintos minijuegos, en los que el usuario puede participar en distintas competiciones y que aseguran una variedad y diversión a prueba de bomba, como ya ocurriera con juegos de corte parecido en su concepto, como «Chu Chu Rocket».





¡Shenmue llega a España!

El tema estrella del número 11 de la Revista Oficial Dreamcast es «Shenmue», la genial y aventura de Yu Suzuki. Además, el desembarco de bombazos que se prepara en Dreamcast de aquí a fin de año también queda reflejado con la presencia de títulos como «Quake III», «Arena», «Jet Set Radio», o «F355 Challenge». Junto con la revista, los lectores encontrarán el «Dream On 14», que este mes viene con seis demos jugables de «Ultimate Fighting Championship», «Sega Extreme Sports» o «Tokyo Highway Challenge 2», entre otros.

Juegos&Cia, tu revista



Juegos&Cía, la revista de la nueva generación, llega cargada de novedades: Digimon, la respuesta en Playstation a Pokémon, La fuga de Monkey Island, para los más aventureros, los trucos que no te puedes perder, un megarreportaje con todos los juegos para disfrutar de los deportes extremos. Y además, de regalo un doble póster con Ulala, la chica más marchosa de los videojuegos, y Metropolis Street Racer. Todos los meses en tu quiosco por sólo 375 ptas.

¿Qué consola comprar?

PS 2, Dreamcast, Game Cube, X- Box, PlayStation, N64, GBA... El mundo de las consolas se va ampliando cada vez más, y seguro que no sabéis muy bien cuál va a ser la que más se adaptará a vuestras necesidades. Como se acercan las Navidades y querréis hacer la mejor elección posible en vuestras compras, os hemos preparado un suplemento especial de 36 páginas para orientaros mejor en este tema: ¿Merece la pena comprar alguna de las actuales o es mejor esperar a que salgan las del año que viene? La respuesta, en nuestro suplemento. Además de avances de los grandes bombazos que se avecinan: «Quake III», «Zelda: Majora´s Mask», «Tomb Raider Chronicles», entre otras cosas.

Zelda y Pokémon Snap, estrellas de Nintendo Acción



En el número de noviembre de Nintendo Acción publicamos una preview detalladísima del nuevo «Zelda: Majora´s Mask». Además, avanzamos los mejores juegos de Game Boy Color que se preparan para estas Navidades. Comentamos "Pokémon Pinball" y, en la sección de guías, destripamos «Turok 3», «Warioland 3», «Pokémon» y «Operation Winback». El suplemento Revista Pokémon, incluye guías imprescindibles de «Pokémon Snap» y «Pokémon Amarillo», junto a los mejores trucos.

Todo sobre el overclocking



En el número 13 de PCmanía te enseñamos cómo aumentar la velocidad de tu procesador, o sea, cómo hacer "overclocking". También ofrecemos una comparativa de escáneres; un informe sobre los dispositivos multifunción; una guía con las mejores páginas de salud en la Red; y un amplio reportaje en el que analizamos el mundo de la nueva telefonía UMTS. El CD de portada incluye los últimos "drivers" para tu ordenador y la malla y las texturas de María Turbina, nuestra chica virtual.

Playmanía apuesta por Digimon

En este número de la revista de PlayStation número 1 de España vais a poder encontrar temas de tanta actualidad como un completo reportaje sobre el fenómeno «Digimon», la contrapartida de Bandai a «Pokémon»; o las primeras imágenes de «Dino Crisis 2». Pero además, el suplemento especial de 36 páginas tiene ahora tamaño de revista y se dedica íntegramente a PS2, valorando las posibilidades de la consola, con las primeras previews de «FIFA 2001», «Tekken TT» o «Silent Scope». No faltarán las guías de los juegos más atractivos del momento como «Tenchu II» y «Spiderman», así como una buena colección de trucos y las mejores novedades del mes.

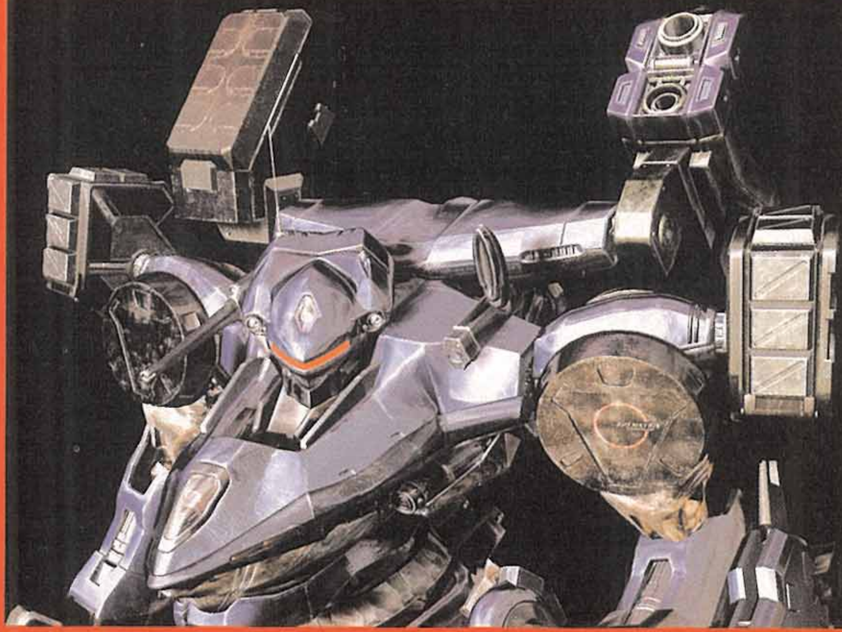




Sheep

Un producto que ha sufrido enormes retrasos, que no está destinado al jugador más adicto, pero que tiene todo aquello que se le puede pedir a cualquier producto "estrella" que aparece en el mercado: adicción y diversión. Eso es lo que tiene "Sheep", una más que original producción de Empire, en la que unas ovejas (como suena) son las verdaderas protagonistas de la acción. Su escasa aptitud para resolver por sí mismas ciertas situaciones de peligro, pone en las manos del jugador el mantenerlas con vida hasta llegar a un punto indicado. Algo que, a poco que rasquemos en la superficie, nos pondrá en la misma onda de uno de los juegos más clásicos que podamos imaginar: «Lemmings». «Sheep» posee una base similar, aunque su extravagante diseño es, claramente, único.





Armored Core 2

Parece que a los japoneses les encantan los monstruos mecánicos. «Armored Core 2», que verá la luz para PlayStation 2 es una buena prueba de esta afirmación. Espectaculares luchas entre robots de gigantesco tamaño, en que la acción se combina con ciertas dosis de estrategias, forman la base de uno de los juegos que más expectación parecen levantar en el país del sol naciente. Sin embargo, puede que exista una razón secundaria para justificar esta atención que está despertando el juego. En más de un apartado, la similitud existente con otro título de protagonistas parecidos, el «Z.O.E.», de Konamim, es más que evidente. ¿Habrá guerra de robots, más allá del interior de PlayStation 2?



Shenmue

Parece que cada vez está más cerca la aparición en el mercado español de uno de los títulos que más tinta han hecho correr en los últimos tiempos, y que se ha convertido en el gran deseado de todos los usuarios de Dreamcast. La espectacular producción de Suzuki para la máquina de Sega no hace sino demostrar el potencial de la misma, en aspectos como gráficos o capacidad de soporte de complejas estructuras de diseño. Sin embargo, la gran pregunta está aún ahí y todavía no ha sido contestada: ¿existirá la posibilidad de disfrutar de «Shenmue» en castellano?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

DRIVER A SALTOS

Hola, quisiera saber si es posible que el juego «Driver» de Gti/Reflections funcione a saltos en mi ordenador o si es que me falta un driver o algo así. Mi equipo es un P II a 233 con 64 megas de Ram y una ASus AGP-V6600 pro64 (Geforce 256 con 64 megas).

Eduard Ros

Es muy posible, aunque no por el hardware que nos comentas en la carta. Tal vez sea debido a un disco duro con un acceso muy lento que obliga a parar la acción de vez en cuando, o a una placa base con un caché muy bajo.

¿QUÉ PAD ME COMPRO?

Soy un fiel lector vuestro desde hace mucho tiempo (en la sección de hace 10 años a veces recuerdo alguna de las portadas). En este momento estoy valorando la adquisición de un pad para PC sobre las 6.000 o 7.000 pts. Ante todo valoro la robustez y facilidad de configuración, y había pensado en el DUAL ANALOG GAMEPAD DE GUILLEMOT ¿Es una buena decisión ? Y si no es así, dadme algún consejo.

Josep Guerrero

El pad que nos comentas se ajusta a tus demandas, pero puedes consultar las Tecnomanías de este mes, pues ofrecen alguna alternativa.

GÉNERO DE VAMPIRO

No se si comprarme este juego, así que os hago unas preguntillas. ¿Es verdaderamente bueno «Vampire. La Mascarada»? ¿Es un rol muy puro o es más ligero como el de «Diablo 2»?

Jumico

Como bueno, el juego de Activision es realmente bueno e incluso podríamos decirte que te apasionará si es que estás familiarizado con el juego de rol de mesa. En cuanto a si es de rol o no, pues está justo entre «Diablo II» y los juegos puros de rol, ya que tiene muchas dosis de acción pero cuida otros aspectos como la elaboración y el progreso de las habilidades del personaje.

AMERICA NO PEACE BEYOND THE LINE

En vuestro número de agosto pude leer algo de un juego ambientado en el oeste americano, que sería del género de estrategia y en el que podrías controlar a seis personajes. ¿Es estilo «Commandos»?, ¿sabéis cuándo va a salir? Tambien he oído hablar de otro juego del oeste y no sé si es el mismo.

Andrés Pinto

Nos figuramos que te refieres a «America No Peace Beyond the Line». Pues no va a seguir un estilo de juego como «Commandos», es decir, llevar pocas unidades pero muy especializadas y lograr que sobrevivan todas. Va a ser más un estilo «Starcraft» o «Total Annihilation Conquest», es decir, crear una ciudad, gestionar los recursos y entrenar un gran ejército de unidades diferentes, que enviaremos a la batalla.

LOS MEJORES SIMULADORES

Estoy a punto de comprarme un nuevo ordenador y como buen aficionado que soy a la simulación me gustaría complementarlo con un buen simulador de combate aéreo que combine realismo y buenos gráficos y que pueda ser actualizado a menudo. Me han recomendado «Mig Alley» o «Enemy Engaged» aunque no estoy al día.

David H.D.

Si haces una revisión a números anteriores podrás tener una extensa relación de simuladores de vuelo para ver cuál es el que se ajusta a tus preferencias. No obstante, te damos algunas referencias de los simuladores más realistas del momento y de aquellos que más comunidad de usuarios han reunido para la obtener add-ons y actualizaciones.

Helicópteros

«Enemy Engaged Comanche Vs Hokum»
«Ka-52 Team Alligator»

Segunda Guerra Mundial:

(1999) «European Air War»
(1998) «WWII Fighters»
«Combat Flight Simulator 2»

Cazas actuales:

«Falcon 4.0»
«Su-27 Flanker 2.0»
«USAF»

Proyectos en desarrollo:

«B-17 II The Mighty Eighth»
«EF 2000 Typhoon»
«F/A-18»

VA PARA LARGO

Me gustaría saber cuándo está prevista la salida al mercado de «Warcraft III» y, si es posible, los requerimientos que va a exigir.

Alejandro Cabrera

Pues no podemos darte los requerimientos mínimos de «Warcraft III», entre otras cosas porque aún no existe, es más, mucho nos tememos que el lanzamiento del juego va para largo y hasta muy avanzado el año que viene no conseguiremos ver nada definitivo sobre este nuevo producto de la saga «Warcraft».

DUDAS SOBRE CONSOLAS Y DEMOS

Os escribo porque es que estoy muy angustiado sobre un tema al que llevo ya tiempo dándole vueltas. Resulta que mucha gente dice que la Dreamcast hay que comprársela porque la Playstation 2 va a ser nefasta. ¿Me podríais decir algo sobre eso? ¿Cuál de las dos tiene mejores gráficos y mejores juegos? ¿Para cuando una demo de «Blade» y de «Commandos 2» en vuestro CD?

Pablo Gallardo

Pues estás de suerte pues la revista de este mes va a suplir todas tus carencias y a solucionar todas tus angustias. Para todas las dudas que tengas sobre las consolas, te remitimos al interesante reportaje que sobre tal, hacemos en este mismo número ya que ahí encontrarás las respuestas que andas buscando, a la vez que descubrirás otras tantas cosas que no conocías. En cuanto a las demos, aún no podemos ofrecerte la de «Commandos 2», pero si la de «Blade», una genial demo que incluye el primer nivel del caballero.

ESTRATEGIA DESCAFEINADA

Queridos amigos de Micromanía: Mi nombre es Javier Pelizzari, soy argentino y tengo 26 años. Soy amante del genero de la estrategia desde hace unos 7 años. Puedo decir con orgullo que soy de la vieja guardia que se puso verde peleando contra Ivanhoe en «Defender of the Crown» y que con la misma pasión unos cuantos años después me enfrente a los Harkonnen en «Dune». De allí en adelante han aparecido títulos de una enorme calidad tanto técnica como conceptual. Sin embargo no puedo negar que ante cada título que aparece, y a pesar de mis renovadas esperanzas, un gusto agridulce queda en mi boca. Uno tiene la sensación de que lo único que cambió (para bien o mal) es uno mismo, y que no hace más que repetir, salvo pocas y honrosas excepciones, los mismos mecanismos usados antaño para descalificar a oponentes maquillados de manera diferente. Uno no puede más que seguir soñando para que los desarrolladores de juegos de estrategia sean iluminados y nos sorprendan con niveles como aquel, en «Dominion», donde debíamos abrir paso a nuestras fuerzas en retirada a través del corazón del territorio enemigo.

Javier Pelizzari

Ciertamente, las compañías desarrolladoras se han acomodado a la hora de desarrollar engines para juegos de estrategia, haciendo que las unidades controladas por la máquina actúen de manera excesivamente mecánica, convirtiéndose, lo que podría ser una batalla de grandes dimensiones, en una simple guerrilla de desgaste donde el que se queda sin recursos, pierde irremisiblemente. Esperamos que las cosas cambien en un futuro no tan lejano y que un género como éste, donde una buena inteligencia artificial es tan necesaria, encuentre una ruta de avance tecnológico.

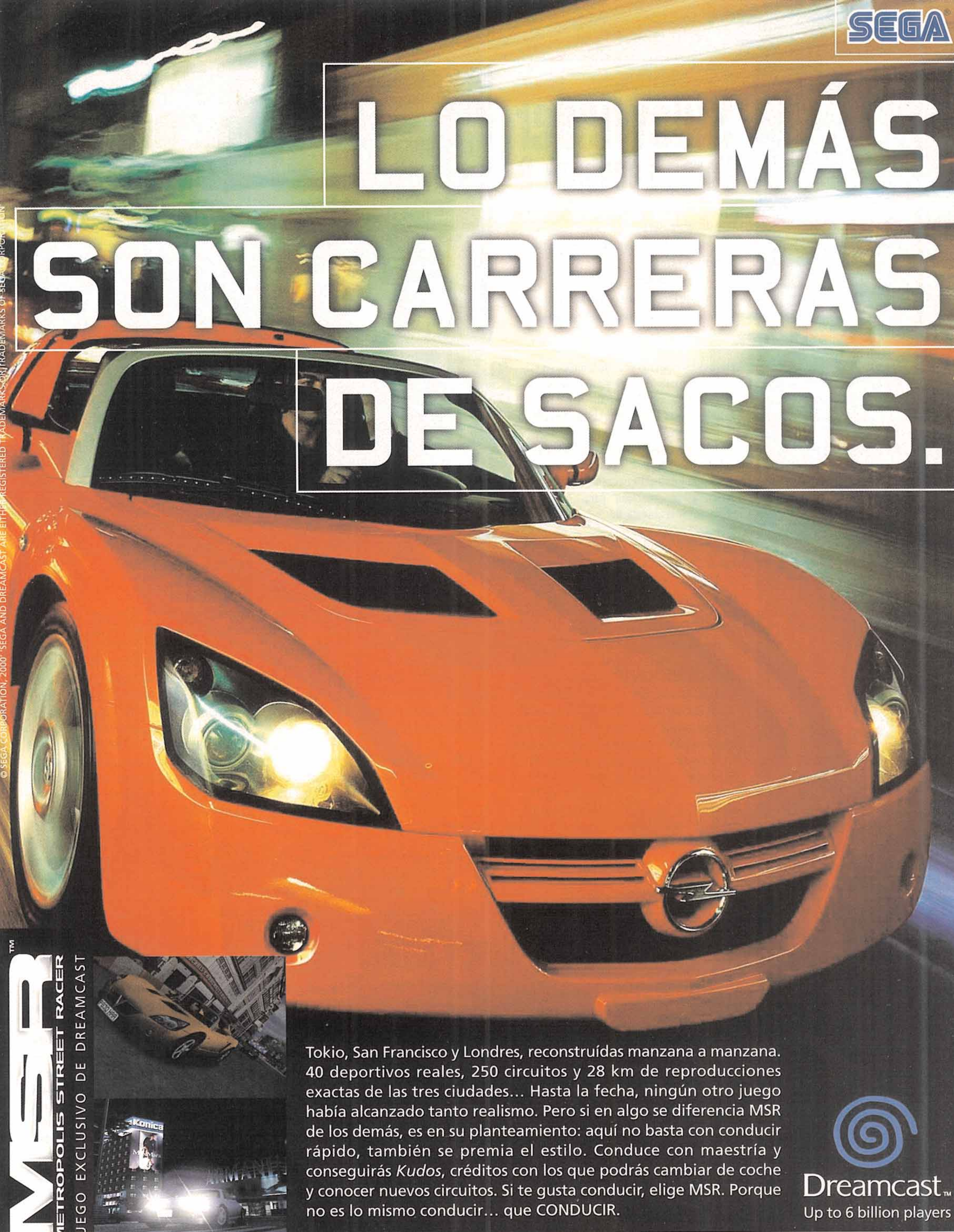
PEDALES PARA SIMULADORES

Soy un gran aficionado a los simuladores de vuelo, especialmente a los de helicópteros. El mayor problema es que no me empecé a comprar sims de helicópteros hasta que no tenía ya los joysticks para aviones normales, y ahora es cuando se me plantea el problema. Mis joysticks para aviones son el Top Gun y el Attack Throttle, y como es obvio, me faltan los pedales. No me puedo permitir un nuevo desembolso en otros joysticks que lleven su propio juego de pedales, pero no encuentro unos pedales de la misma casa (los pedales de Thrustmaster ya no se fabrican, lo pone en su página web, que es ahora de Guillemot), y dudo sobremanera que los pedales de Guillemot (los que aparecen en su página) funcionen con esta pareja. Por otro lado, y para cerrar definitivamente las opciones, los simuladores de helicópteros que tengo no me dejan configurar las funciones de los botones (véase «Apache-Havoc») o pasan olímpicamente de mí (a saber: «Longbow 2»). Os pido desesperadamente una idea para salir de este problemilla.

Jesús Pedrosa

No es un problema el que tu acelerador y joystick sean para aviones. El joystick es conceptualmente igual al cíclico de un helicóptero y el acelerador se parece mucho a la palanca de colectivo. Tienes dos opciones para resolver tu necesidad de unos pedales para controlar la guiñada. Puedes encontrar pedales de buena calidad por ejemplo: Pro Pedals USB de CH Products que distribuye Proein, y nos consta que el Elite Rudder Pedals de Thrustmaster sigue distribuyéndose. Es más probable que estos productos se comercialicen en pequeñas tiendas, que conservan su stock más tiempo, que en grandes superficies.
La otra opción es adquirir un nuevo joystick con cuatro ejes (eje Y), con el que puedas mover la palanca en su propio eje.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS · MICROMANÍA**. *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* **CARTAS AL DIRECTOR**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: cartas.micromania@hobbypress.es

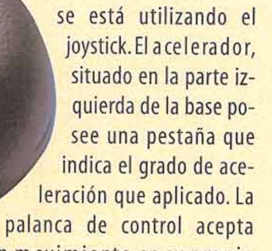

SEGA
LO DEMÁS SON CARRERAS DE SACOS.
Tokio, San Francisco y Londres, reconstruídas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades... Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir... que CONDUCIR.
MSR™
METROPOLIS STREET RACER
UEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Dreamcast™
Up to 6 billion players
Konica
ARMANI
© SEGA CORPORATION, 2000. SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION

Controladores a la carta

Se acerca la temporada navideña y aprovechando que en estos meses los presupuestos familiares se dilatan, como en otros sectores, todas las compañías especializadas en la tecnología apuestan por productos hasta ahora inéditos o por afianzar aquellas que hasta ahora eran poco comunes. No veremos en esta ocasión una batalla tecnológica, dentro del mercado de hardware de vídeo, tan cruda como en anteriores temporadas. Pero en lo que respecta a controladores para juegos, ratones y otros dispositivos, puede que nunca antes el usuario haya podido encontrar una lista de productos tan amplia y diversificada. Este mes en Tecnomanías vamos a ver qué es lo que los principales fabricantes preparan para que podamos sacar el máximo provecho de la avalancha de títulos que se aproximan. Y de paso vamos a conocer de cerca uno de los mejores joysticks del momento.

Sidewinder Force Feedback 2

Fabricante: **MICROSOFT**
Compatibilidad: **WINDOWS 98/ 2000 /MILLENIUM, DIRECTX, PUERTO USB.**
Distribuidor: **MICROSOFT**
Precio: **19.990 Ptas. / 11,9 € (IVA incluido)**
Más información: **www.microsoft.com/sidewinder/**



Microsoft ha logrado situarse también en este sector como una de los fabricantes más innovadores y de más prestigio y actualmente Force Feedback 2 es la joya de la corona de toda su gama Sidewinder.
Se trata de un joystick que cuenta con la tecnología más avanzada, destacando primordialmente sus características de configuración y la capacidad para representar respuesta de fuerza mediante la característica Feedback.
Con este producto disponemos de una solución para potenciar el realismo en programas de acción y simuladores de vuelo.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El adaptador de corriente del Force Feedback 2 ha sido trasladado en esta segunda versión al interior de la base, lo que supone mayor facilidad a la hora de conectar la alimentación necesaria para los servos y permite que el dispositivo esté dotado de mayor estabilidad. Así se elimina la necesidad de usar ventosas pero también hay que tener en cuenta que se requiere más espacio para situarlo adecuadamente.
Está dotado de 8 botones: el gatillo, los botones situados en la palanca y los cuatro de la base. Hay que sumar un Hat de ocho posiciones cuyo funcionamiento dependerá del programa con el que se está utilizando el joystick. El acelerador, situado en la parte izquierda de la base posee una pestaña que indica el grado de aceleración que aplicado. La palanca de control acepta también movimiento en su propio eje, lo que en simuladores de vuelo viene a sustituir la necesidad de contar con pedales de guiñada para este propósito.

DISEÑO Y ERGONOMÍA

El diseño guarda el estilo que Microsoft viene dando a toda su gama Sidewinder, líneas futuristas y redondeadas pero sobrias, procurando equilibrar estética y comodidad. La palanca se adapta bien a la mano y permite que ésta descanse sobre una pequeña plataforma. Todos los botones quedan accesibles, y el acelerador puede controlarse con un solo dedo. Pese a no ser totalmente simétrico, los zurdos no tendrán demasiados problemas para utilizarlo.

RENDIMIENTO

Existen ya más de 200 juegos que soportan la tecnología Force Feedback y el joystick es capaz de recrear hasta cien tipos distintos de respuesta de fuerza. Todos los botones pueden ser programados para sustituir a cualquier comando del teclado e incluso se pueden editar perfiles de configuración específicos para cada programa. Funcionando con simuladores de vuelo se aprecia una precisión extrema en el control y se representan efectos que van desde turbulencias aéreas hasta la vibración del avión al disparar los cañones o al rodar por la pista de despegue. Pero por su capacidad de recreación de efectos táctiles merece ser probado con cualquier arcade de acción. Es, sin lugar a dudas, una de las mejores alternativas para los aficionados a los arcades y programas de simulación a los que les guste tener un joystick que acompañe la acción del juego.

Surfistas de playa, nieve y asfalto



Los juegos basados en en surf, skateboard y snowboard, han proliferado en los últimos años gracias a la alta jugabilidad que suelen ofrecer, atrayendo a un buen número de aficionados. Para ellos el fabricante Thrustmaster ha creado un controlador muy especial que da otra dimensión a estos programas. FreeStyler Board simula una de estas tablas permitiéndonos disfrutar de un mayor grado de realismo gracias a un sensor de inclinación con el que los movimientos del usuario quedan reflejados en el juego. Dispone de superficie antideslizante y dos botones programables (acelerar/frenar), pero también cuenta con un controlador compatible con Dual Shock para la mano. Además, mediante un puerto es posible conectar cualquier otro controlador o gamepad que el usuario requiera.

Compatible: **PLAYSTATION - PRECIO: (Recomendado) 14.990 Ptas./ 90 € (IVA incluido)**
Más información: **Telf. atención al cliente de Guillemot: 902 11 80 36 / www.thrustmaster.com**

Flash

Creative ha lanzado el nuevo adaptador de vídeo 3D Blaster Anihilator T2 MX que será comercializada en versiones AGP y PCI. Está basada en el procesador GeForce2 MXT de Nvidia y dispone 32 MB DDR. La nueva tarjeta podrá procesar hasta 20 millones de triángulos por segundo.

El último procesador de Intel denominado Pentium 4 se encuentra disponible a partir del mes de noviembre. Las primeras versiones del chip alcanzan velocidades de 1,3 GHz, 1,4 GHz y 1,5 GHz, incorporan bus a 400 MHz con la memoria RAM de doble canal integrada.

3dfx ha anunciado la comercialización de la nueva tarjeta Voodoo 4 4500 en versión AGP y PCI. Con el chip VSA-100 calcula 333-367 Millones de texeles/seg. y ofrece gráficos a 32 bits de color en 2048 x 1536 pixels. En consecuencia la gama Voodoo 3 desciende notablemente el precio.

Sony afronta problemas de escasez de componentes necesarios para la producción de la esperada PlayStation 2. Parece ser que los componentes de los que no se sirve la cantidad necesaria pertenecen a la unidad lectora de DVD. Sin embargo la compañía espera disponer de un stock de más de un millón de consolas para el próximo diciembre.

Del 15 al 18 de noviembre tendrá lugar Planet Project, una gigantesca encuesta de temática social que abarcará a personas de todo el mundo. Con base en Internet, funcionará en ocho idiomas y permitirá unificar opiniones, compartir ideas, y comparar respuestas en tiempo real. La dirección del evento es www.planetproject.es

Controladores en vanguardia

Logitech ha renovado toda su gama de controladores ofreciendo una completa oferta de periféricos dedicados exclusivamente para juegos en todos los ámbitos:

Más información: www.logitech.com



El sistema de conducción WingMan Formula Force GT consta de un volante de 25 cm. de diámetro con un acabado especial y tacto de goma, pedales, una palanca de cambios de fácil acceso y 4 botones programables. Pero la característica más destacable es la de respuesta de fuerza Force-feedback Touch Sense, que ha sido mejorada notablemente con respecto a anteriores sistemas de la marca.

Compatible: PC WINDOWS 95/98/00/MILLENIUM. PUERTO USB

Precio: 12.900 Ptas. / 77,5 € (IVA incluido)

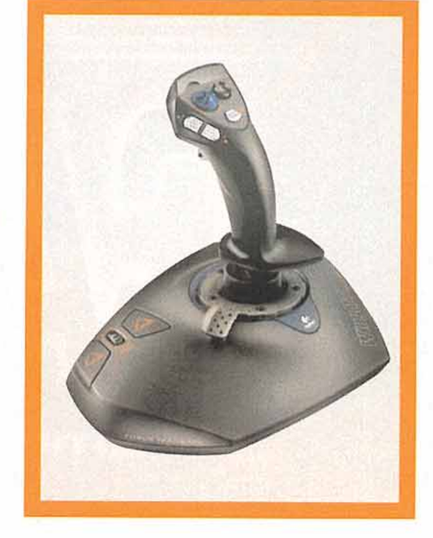


El WingMan Rumblepad, es uno de los gamepads más sofisticados del momento, gracias a que en su estructura se ha integrado la tecnología vibration-feedback de Logitech con dos servos internos para generar efectos realistas de vibración, todos los botones son programables, los cuatro de acción y el D-pad de ocho direcciones.

Es el pad para juegos en PC de más innovación del momento, sumando un diseño inspirado en los pads de consola pero con la diversidad de funciones posibles en PC.

Compatible: PC WINDOWS 95 / 98 / 00 / MILLENIUM. PUERTO USB

Precio: 7.490 Ptas / 45 € (IVA incluido).



WingMan Strike Force 3D, es el más completo joystick de Logitech. Posee un diseño más compacto que el modelo antecesor resolviendo así problemas de espacio y dispone de una característica de respuesta de fuerza muy mejorada. Es el primer joystick en incorporar un botón de rueda programable, (independiente del acelerador) con la cual se acceden a tres funciones. También, la palanca soporta movimiento en su propio eje vertical para simular maniobras de guiñada así como giros con los que pueda ser usado en cualquier arcade 3D.

Compatible: PC WINDOWS 95/98/00/MILLENIUM. PUERTO USB

Precio: 19.990 Ptas. / 12 € (IVA incluido)

Microsoft dice adios al cable..., por fin

Es curioso como hasta ahora apenas pueden encontrarse ratones que superen el mayor obstáculo con el que cuentan, su dependencia del cable. Con el sistema de radiofrecuencia, que empieza a ser algo común, Microsoft soluciona por su parte este problema. Cordless Wheel Mouse, carece de cable otorgando al usuario total libertad de movimiento y comodidad. Funciona hasta a 1,5 metros de distancia, con obstáculos entre el ratón y el receptor, y no se ve interferido por otros campos electromagnéticos. Incorpora también una rueda para realizar zoom y scrolling.

Compatible: PC WINDOWS 95/98/00/MILLENIUM. PUERTO PS2 / USB.

Precio: 7.990 Ptas. / 48 € (IVA incluido) Más información: www.microsoft.com/spain/hardware/ratones/

Datos en movimiento



El transporte de datos es una de las cuestiones de más actualidad, a tenor de la demanda de información en Internet, de archivos musicales, gráficos y fotografías. Hewlett-Packard investiga en estas posibilidades con el lanzamiento de una familia de regrabadoras de CD rápidas, a un precio asequible y con un diseño atractivo. Un componente de esta familia es el modelo 9600SI cuyas características de rendimiento son, escritura a 12X, reescritura a 8X y lectura a 32X. Es capaz de escribir 650 MB o 74 minutos de música en menos de 7 minutos, reescribirlos en menos de 10 minutos y en no mucho más formatear un CD. Incluye el paquete de software ACID de Sonic Foundry que proporciona un modo de crear y grabar composiciones musicales utilizando más de 600 giros de distintos estilos. Con el programa MusicMatch Jukebox que también se adjunta es posible realizar cortes de música digital y grabarlos a un CD-R, bien en formato de pista o track digital o en archivos MP3 entre otros.

Compatible: PC WINDOWS 98/00/MILLENIUM, BUS DE TRANFERENCIA SCSI.

Más información: www.hp.es

Sonido especializado para PS2



Para el inminente lanzamiento de Playstation 2 Logic 3 está preparando un buen número de novedosos periféricos compatibles para la nueva consola. Uno de los primeros y más interesantes es el conjunto de altavoces ScreenBeat Sound Station 2. Constan de un subwoofer y dos altavoces con 300 Vatios PMPO en total e integran control de volumen y de bajos y una carcasa especialmente pensada para la mejor acústica. Se ha buscado, como puede verse, un diseño acorde con el estilo original de la nueva consola con un mismo trazado de líneas.

Compatible: PLAYSTATION, PLAYSTATION 2

Más información: www.logic3.com

LEGO MINDSTORMS™

SITUACIÓN

HAY QUE ENSEÑARLE A NAPOLEÓN A SER VALIENTE

MISIÓN

CREA EL TORO-BOT™

CÁMARADETECTA : COLOR ››››› ACCIÓN : MOLESTA AL PERRO

Productos vendidos separadamente

1 VISION COMMAND V1.0



Vision Command también funciona como una cámara normal para PC

2 ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5



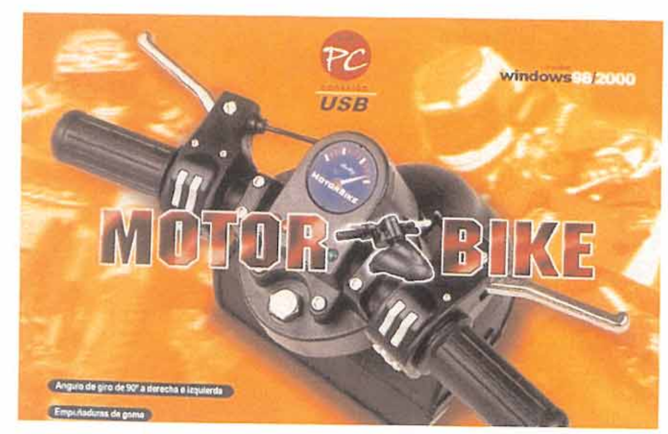
Los productos se venden por separado. Con el nuevo LEGO® MINDSTORMS™ Vision Command, tu Robotics Invention System™ hará cosas que sólo te podías imaginar. Su PC video cámara es un revolucionario sensor de visión que se convierte en los ojos y cerebro de tu robot. Prográmalo para que reaccione al movimiento, luz y color y observa como obedece tus órdenes. Cámara espía, patrulla de seguridad, sintetizador musical o robot intimidante con cuernos. Tú decides.

www.legomindstorms.com

Requiere 1 PC



Para moteros de pro



Logic Control ha creado un novedoso accesorio que viene a suplir las demandas de los aficionados a juegos de carreras de motos, subgénero que hasta ahora no había contado con un controlador específico y realmente adecuado salvo raras excepciones. Se trata de **Motorbike**, una réplica genérica del manillar de una motocicleta provista de mandos de **gas y freno analógicos**. Para enfatizar aún más su realismo es compatible con el simulador **Shock Digital y Dual Shock Analógico** capaces de recrear las vibraciones inducidas por la rugosidad del terreno. El manillar está dotado de **empuñaduras** de goma y permite un ángulo de giro de **90 grados**.

Compatible: **VERSIONES PARA PC Y PLAYSTATION.**

Más información: **Telf. atención al cliente 93 594 66 00 / www.flexiline.es**

Marvel, lo tienes todo

Matrox ha anunciado recientemente una nueva solución gráfica y de vídeo, **Marvel G450 eTV**, impulsada por el último procesador de **Marvel 450**, que integra multitud de funciones novedosas para satisfacer los requerimientos tanto de profesionales como de usuarios que buscan nuevas fórmulas de ocio. La tarjeta es capaz de acelerar gráficos **2D/3D** y vídeo **DVD** con un rendimiento mucho mayor que la de su predecesora, incorpora funciones de **captura y edición** de vídeo **MPEG2** y está equipada con un **sintonizador TV** con soporte para la tecnología **DualHead** exclusiva de Matrox para visualización sobre dos pantallas entre otras funciones. La Marvel G450 eTV está dotada de **32 MB** de memoria **DDR** y tiene un RAMDAC a **360 Mhz**

Posee innovaciones como la función **Timeshifting** para grabación y reproducción en diferido con superposición de imágenes de TV, o la **Webcasting**, una completa herramienta para crear vídeo en Internet. Es, sin duda uno de los productos más **versátiles** y con más **funciones integradas** dentro del sector de hardware de vídeo.

Compatible: **PC WINDOWS 95/98/00/MILLENIUM. SLOT AGP 2X/4X**

Más información: **www.matrox.com/mga/home.htm**

Tecnología óptica asequible





Dada la aceptación y las ventajas de la tecnología óptica aplicada a ratones, Microsoft quiere popularizar aún más su uso con el lanzamiento de un producto que resulta mucho más asequible. De apariencia sencilla y con un precio ajustado, **Wheel Mouse Optical** está dotado de la tecnología Intellieye 2 que incorpora un sensor óptico capaz de escanear la superficie un **33 por ciento más rápido** que cualquier ratón de bola. Además, al carecer de bola y de otras partes móviles se mejora la precisión y se evitan molestias de mantenimiento. Dispone también de una **rueda** para navegación online y zoom.

Compatible: **MAC OS.8.51, PC WINDOWS 95 / 98 /00 /MILLENIUM. PUERTO PS2 / USB.**

Precio: **5.500 Ptas. / 33€ (IVA incluido)**

Más información: **www.microsoft.com/spain/hardware/ratones/**

Volante de primera línea

Logic 3 ha desarrollado el volante **Top Drive 227 GT+**, un controlador de gran precisión para obtener una buena sensación de realismo al estar dotado de palanca para el control de marchas y pedales. Más **cómodo** y **fácil** de manejar está optimizado para que su uso reporte el control más exacto posible, gracias en parte a la estabilidad proporcionada por la base sobre la que se sustenta.

Compatible: **PC WINDOWS 95 / 98 / 00 / MILLENIUM.**

Precio: **9.990 pesetas / 60€ (IVA incluido).**

Más información: **www.hnostromo.com**

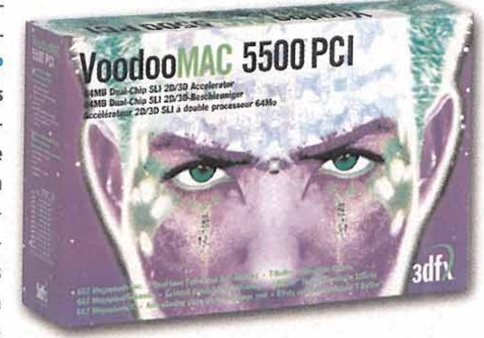
Graves reforzados

Logitech ha desarrollado una completa gama de modelos de altavoces dentro de los cuales el más destacado es el equipo **SoundMan Xtrusio DSR-100**. Es un sistema de altas prestaciones que ofrece **100 vatios** de potencia **RMS** y permite generar **sonido envolvente** de cuatro canales con calidad digital. Está indicado para disfrutar de sonido de entorno en DVD's y alcanzar el máximo realismo en sonido para juegos. En SoundMan Xtrusio DSR-100 está compuesto por un **subwoofer de aluminio y cuatro** altavoces **satélites** en los que se ha introducido la tecnología **LI-MAD**, destinada a realzar la calidad de los sonidos graves. Con un aspecto externo muy cuidado Xtrusio incorpora un **mando** a distancia **SoundTouch** con botones para el control de volumen de los cuatro canales, posición standby, indicador de encendido y toma para auriculares. Con cualquier modelo de la gama SoundMan se incluye un **CD** de **aplicaciones** multimedia y música.

Compatible: **PC (SALIDA AUDIO)** - Precio: **34.900 Ptas. / 210€ (IVA Incluido)**

Más información: **www.logitech.com**

Voodoo apuesta por Mac



Los usuarios de ordenadores Macintosh cuentan con una de las tarjetas de más altas prestaciones del mercado. **VoodooMac 5500 AGP** de **64MB** revoluciona el mercado de tarjetas gráficas para Mac ofreciendo un avance en calidad gráfica y prestaciones. La decisión parte de la demanda de usuarios por una versión **AGP** de la **VoodooMac 5500 PCI** y de esta manera 3dfx se sitúa como compañía con el producto de su clase **más avanzado** para Mac. Es la primera tarjeta aceleradora 3D para esta plataforma que proporciona eliminación de dientes de sierra en los bordes de los polígonos en toda la pantalla **(FSAA)** mediante hardware. VoodooMac 5500 AGP dispone de **dos** procesadores gráficos **VSA-100** que trabajan a la par mediante el entrelazado programable de líneas de exploración **SLI** (Scan Line Interleave). Gracias a la memoria RAMDAC de **350 MHz** la tarjeta soporta resoluciones de hasta **2.048 x 1.536** pixeles y es **compatible** con las principales **API's** para Mac.

Compatible: **MAC OS 8.5. SLOT AGP 2X/4X.** - Precio: **79.990 Ptas. / 480€ (IVA incluido)**

Más información: **www.3dfx.com/Mac**


Fantásticos modelos de competición
LEGO® TECHNIC
CREATE 'N'RACE
www.LEGO.com/createnrace
RoboRiders - 6 diferentes para coleccionar
8509-8516
Silver Champion - Dotado con lo último en prestaciones
8458
Speed Slammer - Preparados para la competición
8238
Si estás colgado por la velocidad y las carreras de coches, te encantarán los nuevos y excitantes modelos LEGO TECHNIC®. El modelo *Silver Champion* - lo más parecido a un Fórmula 1 real, está provisto de infinitos detalles e inimaginables funciones.
Roboriders - hay seis para coleccionar - maravillosas funciones de disparo y 128 discos distintos para lanzar.
Cada *Roborider* - te da un acceso especial para partecipar en juegos a través de Internet. Con los *Speed Slammers* y su sólida rampa de lanzamiento podrás competir con tus amigos en verdaderas carreras de velocidad. ¡Preparáte! LEGO TECHNIC® Racing, una fantástica colección de distintos modelos de competición y velocidad a las que añadir mucha diversión en Internet.
LEGO TECHNIC
www.LEGO.com/createnrace
® LEGO is a trademark of the LEGO Group. © 2000 LEGO Group. 4323489/00-INT. www.LEGO.com

VIDEO SYSTEMS



• Compañía: **VIDEO SISTEMS / UBISOFT**
• Género: **SIMULACIÓN**
• Formato: **PC**

F-1 RACING ¿VERDUGO DE GP3?

Hace escasos días, tuvimos la oportunidad de mantener una interesante conversación con el equipo encargado del desarrollo de «F-1 Racing». Las respuestas fueron realmente esclarecedoras y nos dieron una idea bastante clara de dónde tienen puestas las miras y hasta dónde pretenden llegar dentro del mercado con este título. A pesar de lo ambicioso que parece su proyecto, no nos dio la sensación de que ningún integrante del equipo haya perdido el norte, sino todo lo contrario. ¿Podremos considerar al juego de Video Systems como el destinado a romper los records obtenidos por «GP3»?

Micromanía: Video Systems tiene los derechos para usar la licencia de la FIA, aunque esto no parece que signifique ya nada, porque esta licencia se está dando a todo el que la pide: EA la tiene, Eidos la tiene. ¿Se está haciendo un mal uso de algo (una licencia oficial) que antes se consideraba tan valioso?
Video Sistems: *No creo que se le esté dando un mal uso a la licencia. Es verdad que hay bastantes desarrolladores que están creando títulos con la licencia de la FIA, pero solamente van a contar los que tengan calidad.*

MM.: Con tantos simuladores de Fórmula 1 rondando por ahí, ¿cómo puede vuestro equipo competir con la calidad de dichos juegos? ¿Puedes darnos algún tipo de información básica sobre vuestro nuevo juego? ¿En qué se diferencia de otros títulos parecidos?
V.S.: *Ubi Soft es una de las compañías punteras en esto de la Fórmula 1. Nuestros anteriores juegos ya revolucionaron el mercado y con este nuevo queremos llegar mucho más allá. Como innovaciones podríamos resaltar un motor gráfico completamente nuevo, con gráficos mejorados y una física más realista, un sistema de medición y representación de los circuitos, en el que se ha utilizado la última tecnología GPS e instrumentos de telemetría, sonido 3D... Y podríamos seguir durante un largo rato comentándo las excelencias del producto.*

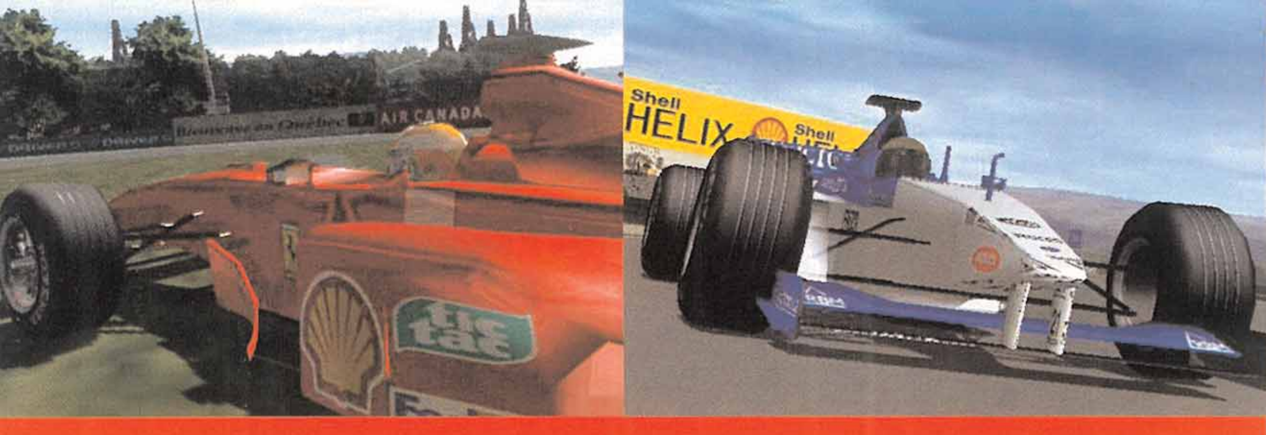
MM.: ¿Cómo os habéis sentido influenciados por la tecnología actual? ¿El juego funcionará únicamente a través de hardware? ¿Cuál será la configuración estándar para un PC que quiera ejecutar vuestro juego?
V.S.: *Nuestro equipo sabe perfectamente el nivel actual de la tecnología informática, por eso sabe cómo llegar a los máximos posibles, sin excederse. Y de hecho, saben utilizar esa tecnología, pues ver en pantalla hasta 22 coches al mismo tiempo, en unos circuitos de gran riqueza visual, es todo un espectáculo. Por ejemplo, gracias a que el motor gráfico está optimizado, consigue una precisión en la medición de los circuitos centimétrica, gracias al uso de sistemas GPS. El PC estándar será un Pentium II a 400 Mhz. Con 64 MB de RAM y una tarjeta de video de 16 MB. (Para una simulación perfecta sería una buena idea añadir 16 MB más a la tarjeta gráfica).*

MM.: ¿Cómo es la información del juego en la pantalla?
V.S.: *La información en pantalla es más rica que nunca, pero a la vez, muy sencilla de comprender. Encontraréis más información acerca de vuestro coche, sus datos numéricos (telemetría...), etc.*

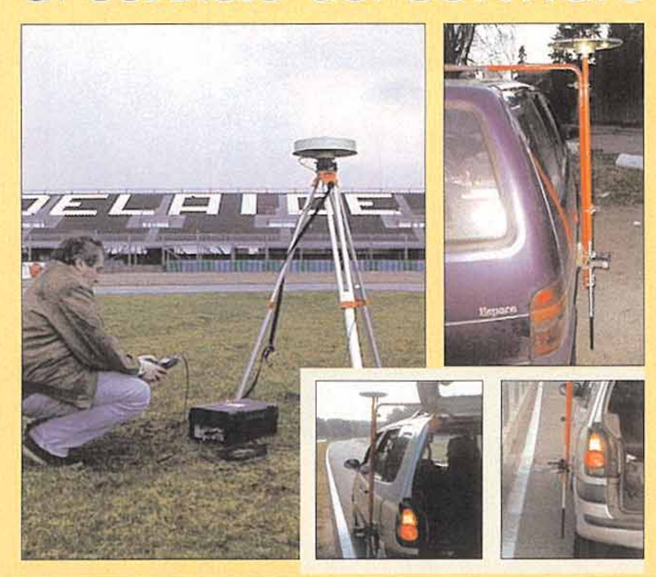
MM.: ¿La entrada en boxes está automatizada o hay que hacer alguna maniobra?
V.S.: *Por primera vez en el género, el jugador podrá controlar el coche en su entrada a boxes, sin ninguna ayuda del ordenador. Esto es especialmente innovador, por lo que damos la opción a los usuarios de desactivarlo.*

MM.: ¿Qué vistas van a ofrecerse a fin de aproximar la acción del juego al espectáculo de una retransmisión de televisión?
V.S.: *Estamos incluyendo tantas vistas como podemos, para dejar al jugador la opción de elegir aquella que más le guste o le resulte más cómoda para competir contra los otros 21 pilotos. La cabina virtual, el modo televisión y vistas modificables y no modificables. Cámaras con y sin inercia..., más de 20 vistas diferentes estarán a disposición del usuario. Acerca de la aproximación al espectáculo de una retransmisión real, podréis encontrarlo en ciertas cámaras. Pero todas ellas son para ofrecer una atmósfera especial. La acción del juego se basa en el realismo, es decir, el jugador es parte de lo que está ocurriendo en la pantalla por lo que el juego se está diseñando para sentir exactamente eso.*

MM.: ¿Podrías explicarnos exactamente cómo se puede conseguir más detalle en



El GPS al servicio del software

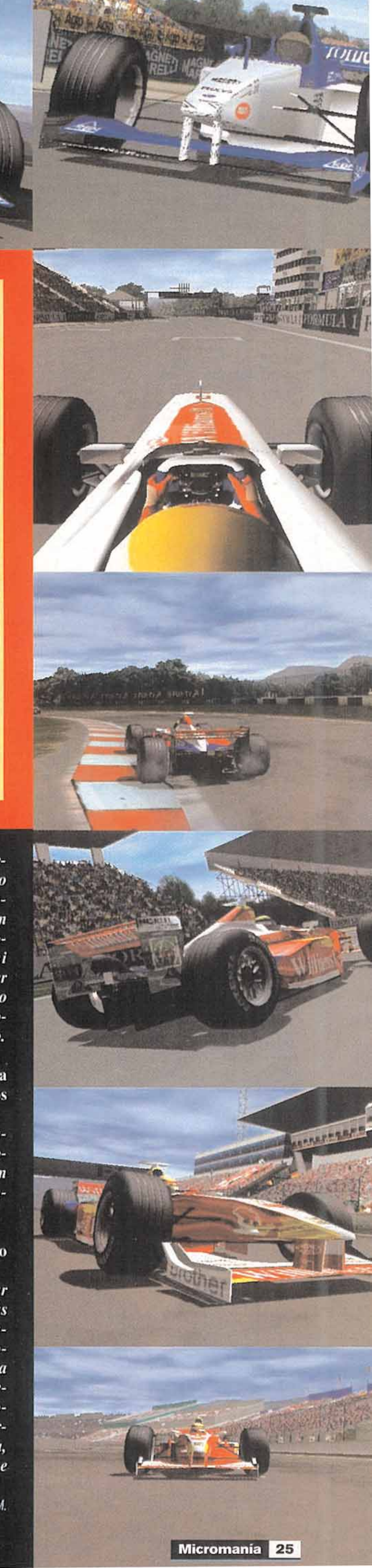






La principal novedad que podemos observar en el proyecto de Video Systems es el empleo de la tecnología GPS y la telemetría para medir los circuitos que, posteriormente, van a aparecer en el juego. Con esto se va a conseguir una fidelidad como nunca, siendo las réplicas virtuales de las pistas reales idénticas al milímetro, no sólo en cuanto a distancias de rectas, ángulos de curvas y anchura de carriles, sino también en cuanto a desniveles, elevaciones y desperfectos. Sin duda, el realismo en la conducción va a ser revolucionario, toda una delicia para los que gustan de una simulación verdadera.

En las fotografías puede verse el lector telemétrico instalado en el vehículo con GPS que se ha utilizado para las mediciones, todo un invento que, sin duda, marcará precedentes a partir de este momento, en la creación de juegos similares.



pantalla o hacer que el juego parezca más "real", haciendo uso de la tecnología de GPS?

V.S.: *El GPS es una herramienta realmente poderosa. Gracias a ella, tenemos dieciséis de los circuitos del campeonato de la FIA de 1999, centímetro a centímetro. Cada curva, chicane o recta han sido capturadas de la realidad en sus tres coordenadas (x, y, z). Hablando en términos visuales, es impresionante. Puedo afirmar que todos los circuitos de otros juegos contienen muchos errores de medidas; compararlos con los nuestros sería algo realmente injusto. Por primera vez, el jugador podrá competir en la versión más exacta de los circuitos reales.*

MM.: El engine Revenge, ¿qué es capaz de hacer realmente?

V.S.: *Revenge es un motor gráfico completamente nuevo. En el está reflejada toda nuestra experiencia adquirida con el tiempo. No existe ni una línea de código idéntica a la de motores anteriormente usados por nosotros. Es capaz de gestionar con pasmosa facilidad gráficos con 32 bits de color, texturas múltiples, motion capture..., así como calcular la física del juego a gran velocidad, incluso aspectos nuevos como la temperatura y la presión de los neumáticos, la inercia, el diferencial... El modo multijugador podrá soportar hasta a 22 jugadores simultáneos y la IA que mostrarán el resto de los conductores aprenderá realmente de nuestras acciones. Revenge ha sido creado para poder usarse con cualquier modalidad de juego de carreras.*

MM.: ¿Han sido todos los circuitos creados con documentación detallada, tanto gráfica como de texto? ¿Ha aportado la FIA algún tipo de ayuda?

V.S.: *Nos desplazamos a cada uno de los circuitos para hacer una revisión de GPS, actividad en la que se tiene que ser muy cuidadoso y meticuloso. Tomamos fotos de cada metro cuadrado, y además tenemos mapas y fotografías aéreas de los circuitos. Nadie ha sido tan meticuloso como nosotros.*

MM.: ¿Podrías resumir en una sola frase los méritos del juego?

V.S.: *Un paso de gigante en el camino del progreso en cuanto a gráficos y tecnología, y un nuevo estándar en lo que ha juegos de Fórmula 1 se refiere.*

MM.: Obviamente, dado que «GP3» es líder de ventas, os habréis fijado en él. ¿Qué cosas os gustan y que cosas pensáis que habría que mejorar?

V.S.: *¡Qué podemos decir! Echad un vistazo a la historia de los videojuegos y podréis ver que en lo referente a juegos de coches, la evolución ha sido siempre enorme. Comparad la evolución en los modelos de los coches y en la inteligencia del ordenador entre «Pole Position» y «F1 Racing»... En mi opinión, es muy complicado mantener la corona de ganador durante mucho tiempo. Y aunque «GP3» sea líder ahora, veréis como no dura mucho tiempo.*

MM.: ¿Existirá en un futuro una cabina de realidad virtual? ¿Puedes aclararnos algo acerca del futuro?

V.S.: *Sí. Seguro que en un futuro encontraremos cabinas de realidad virtual. Todas las cabinas de realidad virtual serán similares a las reales, tanto en apariencia externa como en funcionamiento.*

MM.: ¿Por qué la licencia de 1999 y no la del presente 2000?

V.S.: *Pues por la razón que se suele dar siempre: queremos la simulación más realista posible, por lo que necesitamos que la competición de la que tomamos la licencia esté finalizada para tener todos y cada uno de los datos definitivos de cada circuito... Es imposible realizar una simulación de Fórmula 1 al comienzo de una temporada, no podrías saber cómo van a torcerse los acontecimientos.*

D.D.F./C.F.M.


ROMPE LA VELOCIDAD DEL SONIDO
FUTURE RUNNERS
Cinco mundos diferentes y diez pistas.
Diez turbojets cargados de nítrogeno
Cañones láser, misiles, minas y todo tipo de armamento.
PC CD
A la venta proximamente en quioscos, grandes almacenes
y tiendas de informática
Atención al cliente:
telf. 902 414 414
webmaster@newsoft.es
copyright © 2000 NEWSOFT
NEWSOFT
www.newsoft.es

BLADE

THE EDGE OF DARKNESS

Tras cuatro años de desarrollo, Rebel Act ha entrado en la última fase de pruebas de «Blade». Micromanía ha tenido acceso en exclusiva a una versión casi acabada, la única que ha salido de la compañía, y ha podido comprobar como todo aquello que se prometió sobre el desarrollo no sólo es cierto, sino que va aún más lejos de la más desbordante imaginación. En un repaso a sus aspectos más importantes, Micromanía quiere hacer algo que no se había realizado con ningún otro título: anticipar una valoración sobre uno de los proyectos más ambiciosos de los últimos tiempos.

- Compañía: **REBEL ACT STUDIOS**
- En preparación: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

Casi parece mentira que hayan pasado ya cuatro años desde que «Blade» comenzó a tomar forma en las ambiciones de un grupo de desarrollo, que afrontaba como su primer juego una de las más espectaculares producciones de las que se había oído hablar. Durante todo este tiempo los cambios, modificaciones, avances, retrasos, rumores y demás se han disparado, uno tras otro pero, finalmente, «Blade» es una realidad.

La versión que Micromanía ha tenido en sus manos, y que gracias al esfuerzo de todos los componentes de Rebel Act hoy podemos repasar con lupa, no representa, en palabras de sus creadores, la calidad que ofrecerá la versión final. Algunos bugs menores, partes sin implementar por completo y una mayor depuración del código, que optimizará el mismo para una gran mayoría de equipos, resultan, sin embargo, en una copia de «Blade» tan impactante, sorprendente, explosiva, divertida, adictiva y brillante, que nos ha inducido a cometer la osadía de querer anticipar una puntuación, que se hará real en el momento de realizar el Punto de Mira del juego.

Todos conocemos «Blade» en mayor o menor profundidad. Un título que aúna acción y toques de aventura, que nace de la mano de un engine 3D sencillamente increíble, y que ofrece aspectos como iluminación volumétrica y proyección de sombras en tiempo real, una simulación física pasmosa, una interacción con el entorno brutal, y grandes dosis de espectáculo visual. La dinámica de fluidos, la posibilidad de mutilar enemigos, usar sus miembros cercenados como arma, arrojar objetos que llevemos encima y el diseño de sus niveles y del juego, hacen de «Blade» una maravilla como jamás se ha visto.

¿Estamos ante el mejor juego de la historia jamás creado para PC? Si no es así, está muy cerca.

Mucho se ha hablado de la tecnología en «Blade», y muchos lo han querido ver como un juego para justificar un engine. Tras las pruebas realizadas en Micromanía y el tiempo invertido en jugar con «Blade», no sólo podemos afirmar que eso es falso, sino que no puede estar más alejado de la verdad.

El temor, cierto, durante todo el tiempo que el juego ha estado en desarrollo y, sobre todo, debido a los numerosos retrasos sufridos por el título, ha rondado nuestras mentes en lo referente a que el diseño, su adicción, diversión y jugabilidad, se resintieran en favor de la tecnología.

Afortunadamente, el equipo encargado del diseño de la producción y de la historia que da sentido al conjunto de "Blade" ha hecho un trabajo magnífico, depurando un estilo único e inimitable, y cuidando los detalles que llegan a diferenciar a un producto brillante de otro, simplemente, bueno, convirtiendo a «Blade» en una auténtica obra maestra. La primera de Rebel Act.

El diseño de los combates está resuelto con mano maestra, así como los ajustes de cámara, la curva de aprendizaje y dificultad, el perfecto uso de la música –orquestada de manera sensacional y una de las piedras angulares de la magnífica ambientación–, la creciente sensación de inmersión, la progresión en la aventura...

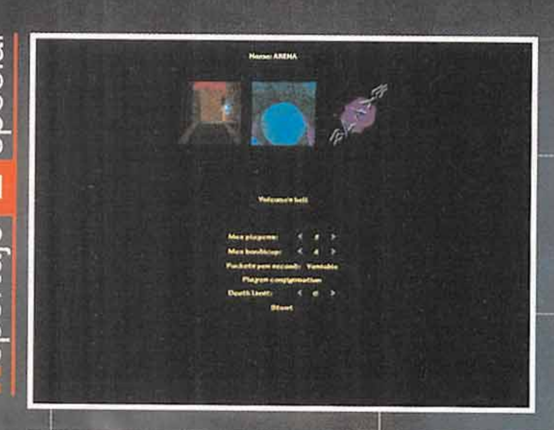
Por ahora, no hemos encontrado ningún "pero". ¿Es perfecto? Sobre gustos no hay nada escrito, pero nunca se sabe...

F.D.L.

·ADICCIÓN: 98 ·TECNOLOGÍA: 98

·JUGABILIDAD: 98 ·GRÁFICOS: 98 ·SONIDO: 98

PRODIGIOSO







También en multijugador

En "Rebel Act" no han querido dejar cabos sueltos en la gran producción que han estado desarrollando durante los últimos años, y finalmente se incluirá en la versión definitiva del juego una de las opciones que todos los seguidores de «Blade» estaban demandando: el modo multijugador. Diseñado como series de luchas, uno contra uno, cuya acción se desarrolla en escenarios preparados como arenas de combate, esta opción permite poner a prueba todas las habilidades aprendidas, contra usuarios cuyas reacciones son aún más imprevisibles que las de los enemigos del juego. La sencillez de la idea básica es notable, pero la puesta en práctica es impresionante. No sólo los reflejos y la habilidad influyen en el resultado final del combate, puesto que algunos de los escenarios son más interactivos de lo esperado inicialmente, y podemos vérnoslas en medio de la lava de un volcan, por ejemplo, si no nos damos cuenta, y dejamos pasar el tiempo sin eliminar a nuestro rival.

La muerte roja

Sí. Es extremadamente realista y el apartado de las muertes y mutilaciones también. Cualquier golpe provoca una herida, visible en la textura del modelo 3D del personaje. Además, implica una pérdida de sangre, que generalmente cae al suelo formando pequeños charcos. El verdadero "shock" se produce cuando un golpe deriva en la mutilación de un miembro, y este sale "volando" dejando tras de sí unos salpicones de sangre que afectan a paredes y, en zonas como escaleras, van extendiéndose poco a poco. Un baño, que se puede evitar, si se desconectan las opciones y introducir una clave especial.

El modo multijugador se desarrolla en distintos escenarios preparados como arenas de combate.



Aprender es divertido

Y útil. Sobre todo cuando se trata de averiguar las armas específicas de cada personaje, los combos especiales que se pueden realizar con ellas, además de obtener información sobre objetos diversos. Una vez iniciada la aventura, veremos como cada vez que recogemos una nueva arma aparece un mensaje en la parte inferior de la pantalla invitándonos a adentrarnos en el maravilloso mundo de las armas blancas y sus mil y un usos. Combinaciones de golpes, junto al nivel de experiencia necesario para llevarlos a cabo, se mostrarán en pantalla permitiéndonos mejorar nuestras habilidades y aumentar nuestro potencial ofensivo, para librarnos de los cada vez más peligrosos enemigos.



El toque de Rol

Aunque «Blade», cuando comenzó su desarrollo, iba a poseer un grado de Rol realmente elevado, finalmente en Rebel Act se decidieron por dejar este aspecto en un segundo plano, y centrar en la acción y el combate todo el peso del juego. Esto no quiere decir que ciertos pequeños toques de Rol no existan en «Blade», aunque se limitan al aumento del nivel de experiencia, lo que permite manejar armas más pesadas y potentes, y realizar nuevos combos. Cada vez que subamos experiencia, un sonido característico y un aura azul envolverán a nuestro personaje, regenerando de golpe toda su energía, lo que viene de perilla cuando en un combate nos encontramos in extremis. Eso sí, la experiencia sólo sube una vez eliminado el enemigo, no por cada golpe, lo que nos obligará a ser cada vez más precisos y no agitar las armas delante de nuestras narices como si nos estuviéramos abanicando.

Lecciones iniciales

Puesto que «Blade» es un juego técnicamente muy complejo, y que permite hacer casi de todo a lo largo de la acción que desarrolla, es aconsejable, antes de meterse en faena, dejarse instruir por los tutoriales que incluirá, que enseñan a manejar objetos, inventarios, armas y entrar en interacción con el entorno. No es que sea difícil de manejar. Al contrario, es mucho más sencillo de lo que pueda pensarse. Pero no es menos cierto que el amplio abanico de posibilidades que se abre ante nosotros, precisa de una mano que guíe los primeros pasos de manera maestra, y descubra algunos, sólo algunos, de los secretos que se esconden en el juego.





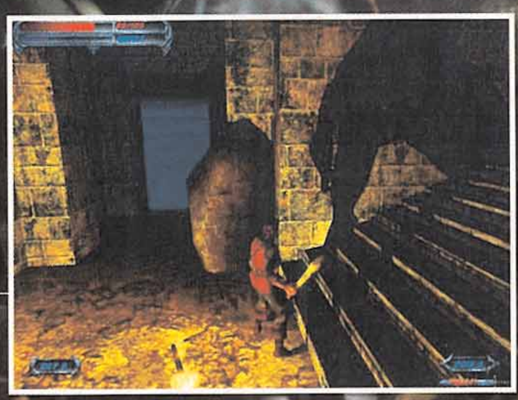

Estrategia, habilidad y fuerza

Uno de los puntos donde realmente «Blade» brilla con deslumbrante fulgor (otro más, mejor dicho) es en el diseño de los combates, la base, en la práctica, de todo lo que rodea al juego. No se trata, como se podría pensar, de entrar en batalla y arrear espadazos y mandobles a diestro y siniestro. Los reflejos son importantes a la hora de las esquivas, la fuerza y la precisión, qué duda cabe, se convierten en apartados a dominar y controlar (nuestros personajes se cansan si les estamos obligando a actuar sin cesar), pero, cuando se juntan varios enemigos en pantalla... ¿a por cuál vamos primero? Varios puntos se han de tener en cuenta en este apartado. Primero, podemos encontrarnos luchando contra un grupo formado por enemigos de distintos niveles, potencia y agresividad. La vida de cada uno viene reflejada en un marcador, así como si posee algún tipo de objeto (llave, poción, etc.). Gracias al sistema de encaramientos, podemos ir pasando de centrarnos de un enemigo a otro, sin mayores problemas, según nos convenga, pues a veces se adelantarán o retrasarán, en función de cómo vaya el combate. Con algo de habilidad, aprenderemos a confundirlos para que se golpeen entre sí (no es complicado), gracias a las esquivas, el "strafe", etc. Además, veremos como dependiendo de la inteligencia de los enemigos, habrá que elegir una estrategia de combate u otra. Los orcos, si se golpean entre sí, se enfadan y entran en una pelea real unos con otros. Los zombies son lentos como ellos solos, así que no suponen muchos problemas. Los esqueletos son rápidos, pero bastante cuadriculados y no salen de ciertos esquemas fijos de ataque. Los caballeros traidores... bueno, estos son algo más inteligentes, así que mucho ojo con ellos. También es conveniente aprender a usar el entorno, objetos y escenario, como una ventaja. A veces es factible despistar tras una esquina a varios enemigos, e ir atrayéndolos uno a uno, para no sufrir ataques por todos lados.



Todo al alcance de la mano

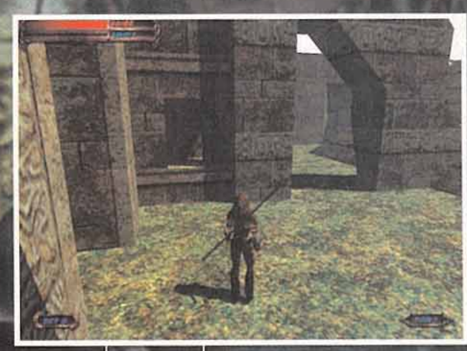
En «Blade» cada personaje puede llevar encima un buen número de objetos, repartidos entre armas, escudos e ítems diversos. Los inventarios, en el juego, no están dispuestos, sin embargo, al modo tradicional de menús en los que pinchar. Cada uno de los campos antes mencionados es accesible con una tecla que mostrará en distintas esquinas de la pantallas, según se trate de uno u otro, una pequeña rueda que podremos ir girando hasta visualizar el objeto correspondiente. De este modo, es fácil cambiar de arma o de escudo por otro que llevemos encima, en tiempo real y en medio de los combates, sin necesidad de afectar a la acción. Es, por supuesto, un arte más a dominar, pues unas décimas de segundo pueden decidir entre la vida y la muerte, si no estamos bien preparados.

El mejor engine del mundo

Desde el mismo comienzo, se habló de la tecnología de software empleada en «Blade» como uno de los puntales del proyecto y el, quizá, más ambicioso engine que jamás se hubiera imaginado. Pues bien, una vez vista la primera versión jugable del programa, podemos decir que todo ello no responde a la realidad. La realidad nos dice que «Blade» va mucho más allá de todo lo que se había comentado sobre él durante todo este tiempo.

Sin lugar a dudas, y después de que Micromanía haya visto –literalmente– cientos y cientos de juegos a lo largo de los años, podemos afirmar que «Blade» posee el mejor engine 3D del mundo. El realismo conseguido con las proyecciones de sombras, las fuentes de luz, los sistemas de partículas, los mapas de reflexión y la física de objetos no tiene parangón en todo el mercado. Y, lo mejor de todo es que no se trata de un esfuerzo gráfico sin más, sino que toda la tecnología está aplicada a la jugabilidad. Las sombras son esenciales para descubrir enemigos y objetos, así como el sonido. La física permite realizar cosas más allá de la imaginación, y entrar en interacción con el entorno como jamás se ha soñado. La puesta en práctica de todo ello en los combates nos deja sin palabras para describir cualquier escena de «Blade». Y, además, que sí, que también es precioso gráficamente. En pocas palabras, el mejor.



Hay que ver...

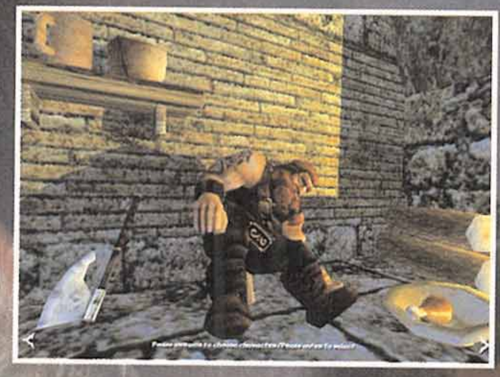
O, mejor dicho, cómo hay que verlo. «Blade» está ideado para ser jugado en una perspectiva de tercera persona. Pero, aún así cuatro cámaras distintas, incluyendo una subjetiva, están disponibles. Ésta última es extremadamente espectacular en los combates y resulta bastante eficaz. Sin embargo, es más que recomendable usarla en ocasiones contadas. Aunque a veces, si llevamos a cierto personaje, al mirar hacia abajo nos llevaremos alguna "sorpresa"...



Un paseo por los primeros niveles de Blade

«Blade» es tan especial que, además de ofrecer la posibilidad de manejar a cuatro personajes distintos, cada uno con características muy diferenciadas, que les hacen más o menos hábiles en el manejo de unas armas, en detrimento de otras, da comienzo en distintos niveles, según el protagonista escogido. Estos mapas de inicio son exclusivos de cada personaje y, aunque el resto se comparten en la trama, no se dará la ocasión de que el caballero vea el mapa de comienzo de la amazona, etcétera... Veamos ahora, rápidamente, cómo son estos niveles, en una breve descripción.





SARGON, EL CABALLERO
Mapa de inicio: El Krak de Tabriz

Sargon comienza su aventura encarcelado en una fortaleza, tras haber sido derrotado por los caballeros traidores en una cruenta batalla. Debe escapar cómo sea y empezar a descubrir la oscura trama que se oculta tras la aparición de las fuerzas del mal. Un punto débil en la pared de su celda le dará la oportunidad de escapar, sólo para darse cuenta de que debe hacerse cuanto antes con un arma, para afrontar los numerosos peligros que esta fortaleza encierra.

El Krak de Tabriz es un mapa preciosista, plagado de detalles y recovecos, con una ambientación gótica excelente. No oculta demasiados enigmas o puzzles, salvo la pulsación de algunas palancas, aunque algunos de sus enemigos, como el Caballero del Caos, son temibles, de verdad.

TUKARAM, EL BÁRBARO
Mapa de inicio: Los Monolitos de Kasghar

Tukaram es un bárbaro de los pies a la cabeza. Rompe, trocea y arremete contra lo que le ponga por delante. También debe hacer uso de la fuerza para avanzar por este escarpado lugar en que se encuentra. Las montañas ocultan muchos secretos y en bastantes ocasiones es preciso saltar, trepar y empujar para superar obstáculos.

Todo el mapa va alternando entre interiores y exteriores y tan sólo encierra unas puzzles muy simples, en los que encontrar el modo de abrir ciertas puertas es la clave de su resolución. Por cierto, si alguna vez parece que no hay salida, a lo mejor es que no la hay pero, claro, todos sabemos que un bárbaro es fuerte por alguna razón, ¿verdad?



NAGFLAR, EL ENANO
Mapa de inicio: Khazel Zalam

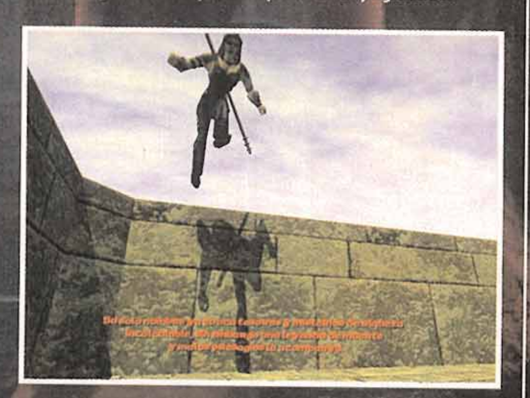
Nagflar va en busca de los suyos en una ciudad subterránea sólo para descubrir que todo ha sido arrasado y no queda ningún amigo con vida. Las fuerzas del mal han tomado Khazel Zalam al asalto y han arrasado con todo a su paso. Sin embargo, los enanos son una raza de seres excepcionalmente inteligentes, y este escenario nos tendrá que desvelar mucho secretos y trampas. Además, son unos arquitectos formidables, a juzgar por las estancias que forman una verdadera ciudad fortaleza oculta en las entrañas de la tierra.

Cuidado al avanzar, pues lo retorcido de algunos de sus pasillos, y lo oculto de algunas cerraduras, nos puede despistar más de lo que resultaría deseable.

ZOE, LA AMAZONA
Mapa de inicio: Las ruinas de Marakamda

Rápida y mortal. Y en busca de fortuna. La aparente fragilidad de Zoe no es sino una de sus mejores armas contra enemigos mucho más poderosos, que no contemplan la velocidad y agilidad de sus movimientos, como un auténtico felino, capaz de sorprender a la mínima ocasión. Experta en el manejo de armas largas –lanzas, picas, etcétera– y el arco, que domina por completo, debe aprovechar estas capacidades para adelantarse a los ataques de los rivales.

Este nivel es un laberinto de pasillos y está lleno de trampas. La estética la domina un estilo de inspiración maya, con cuatro pirámides que forman el conjunto exterior, y en cuyo centro se oculta un gran secreto y una sorpresa no muy agradable.



Blade, según Micromanía

Tan profundo ha sido el impacto causado por la versión jugable de «Blade» que Rebel Act ha puesto en las manos de Micromanía, que los componentes de la redacción hemos querido dar nuestros particulares puntos de vista sobre un juego destinado a cambiar muchas cosas en el mundo del PC.

Casi un lustro de proceso por parte de Rebel Act y metros de uñas comidos por los profesionales y aficionados del sector. Esta frase es indicativa de uno de los juegos que más páginas ha llenado de todas las publicaciones especializadas. La producción de «Blade» ya toca a su fin y hemos podido ver, jugar y alucinar con la primera versión jugable, disponible en España. Lo cierto es que al principio, más que jugar, experimentaba. Buscaba ese punto de luz que proyectaba la sombra de mi personaje, comprobaba la física de los objetos, trataba de mover cualquier lámpara, mesa, caja o madero que se cruzaba en mi camino y ante mi sorpresa, todos reaccionaban. Los combates, impresionantes y variados; los escenarios, cuidados al más mínimo detalle y tan bien construidos que no desvelan ninguna trama de texturas repetida; la interacción, total, al cien por cien; la inmersión en el entorno, completa, como si estuviéramos dentro del juego. ¿Es «Blade» el juego perfecto? Siempre he pensado que eso no existía, pero estoy empezando a dudar...

C.F.M.

No estaba seguro de cómo estaría integrado cada elemento del juego para lograr que fuera realmente jugable. Pero mi primer impulso fue intentar confirmar todas las innovaciones técnicas anunciadas previamente en el apartado audiovisual, una de las cuestiones que más me interesaba. No recuerdo haber estado tan entusiasmado viendo cómo representaban en tiempo real muchas cosas que hasta hace poco me parecían casi imposibles. Los escenarios son más oscuros de lo que yo esperaba pero esto no hace sino contribuir a una ambientación formidable. Ya, más centrado en el propio juego, quedé sorprendido por la sencillez de «Blade» y por cómo se ha cuidado hasta el último detalle en las armas, los movimientos, el interfaz, las trampas y los combates, que no tienen que ver con nada de lo visto anteriormente. Si «Blade» no se va a considerar una referencia que sirva de precedente dentro del sector no me imagino qué otra cosa puede serlo.

S.T.M.

El verdadero mérito de «Blade» no está en la tecnología. No, al menos, cuando de lo que hablamos es de un juego. Cierto es que el engine es, simplemente, el mejor que se haya visto. Cierto que la imaginería visual es sorprendente, cuando menos; espectacular, como poco. Pero lo mejor de «Blade» es comprobar como todo ello se pone a disposición de la jugabilidad. Las sombras no están para hacer bonito, sino para usarlas en nuestro favor, al igual que los diseños del escenario, el sistema de combate, la interacción con objetos, fluidos, fuentes de calor... «Blade» es mucho más que el más ambicioso producto diseñado con una tecnología insuperable. «Blade» es, en pocas palabras, el juego soñado.

F.D.L.

Muchas veces se habla de las virtudes de un juego en lo relativo a su tecnología, cuando en realidad, lo más importante es su capacidad de clavarnos frente al ordenador, su jugabilidad en definitiva. Un juego que sea espectacular, pero no adictivo, no es un juego, es más bien una pieza para poner en un museo, algo que sólo sirve para verlo sin más. «Blade» ha conseguido desarrollar una tecnología nunca vista hasta ahora, y lo que es más difícil, ha conseguido integrarla plenamente en un juego, la ha puesto al servicio de los elementos que hacen que un juego sea realmente un "juego". Resulta francamente emocionante ver la forma en que Rebel Act ha conseguido todo esto.

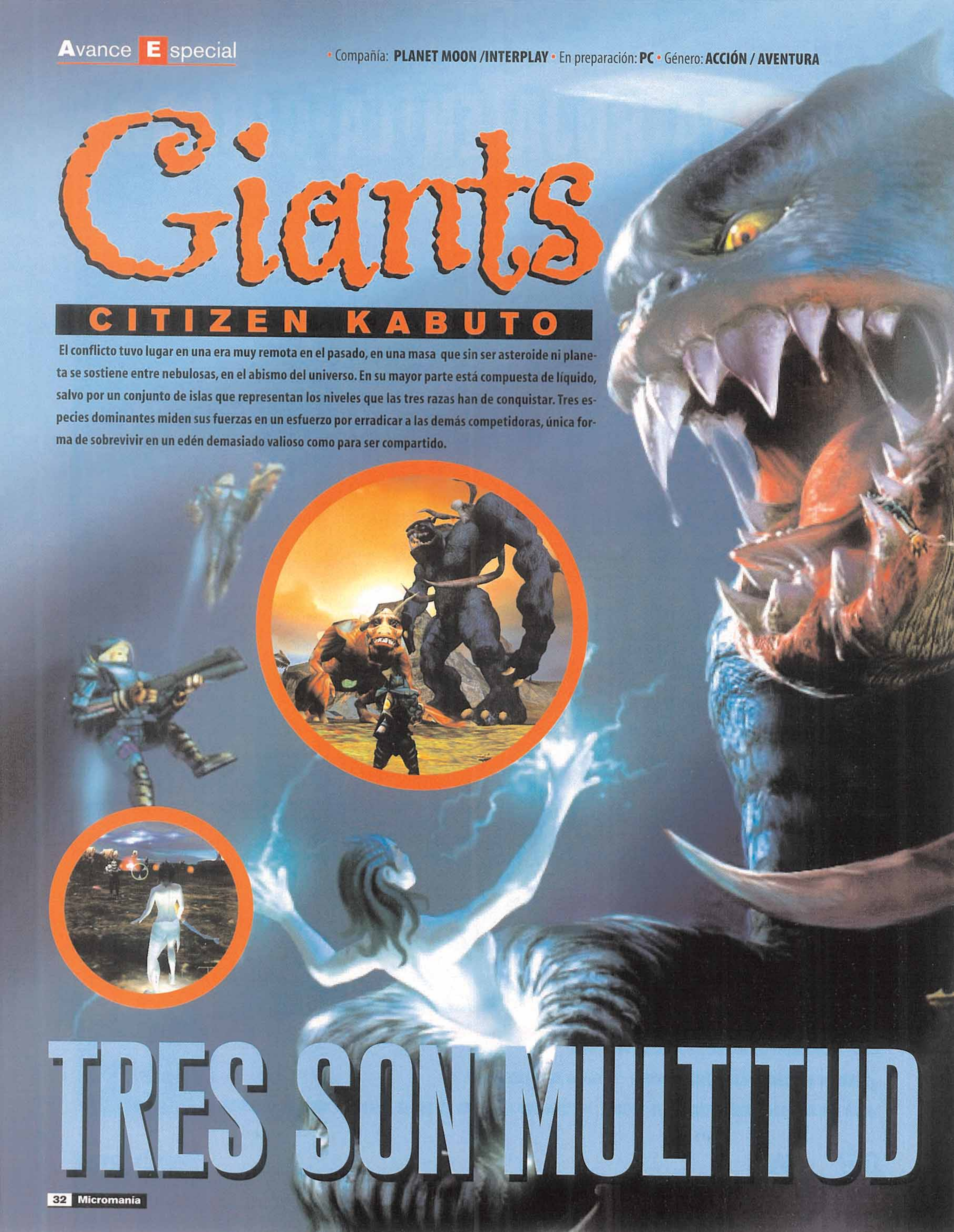
L.E.C.

• Compañía: **PLANET MOON /INTERPLAY** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN / AVENTURA**

Giants

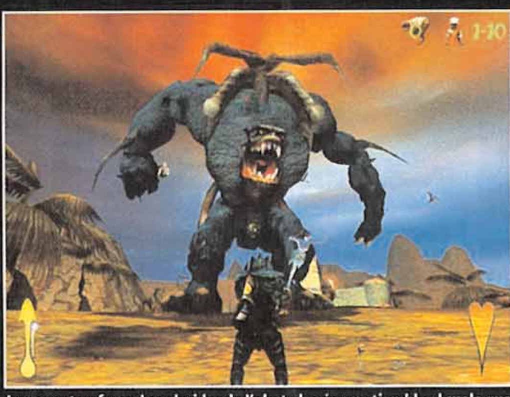
CITIZEN KABUTO

El conflicto tuvo lugar en una era muy remota en el pasado, en una masa que sin ser asteroide ni planeta se sostiene entre nebulosas, en el abismo del universo. En su mayor parte está compuesta de líquido, salvo por un conjunto de islas que representan los niveles que las tres razas han de conquistar. Tres especies dominantes miden sus fuerzas en un esfuerzo por erradicar a las demás competidoras, única forma de sobrevivir en un edén demasiado valioso como para ser compartido.

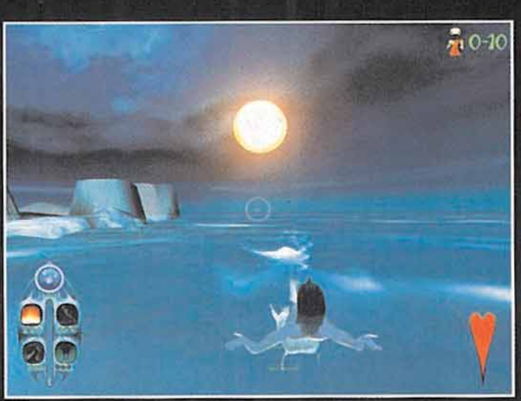


TRES SON MULTITUD

«Giants» revela verdadera originalidad en su juego, fruto del diseño de la acción en el que se ha cuidado cada elemento por separado y la integración de todo el conjunto


Imponente y feroz. Los alaridos de Kabuto harán que tiemble el suelo que pisamos, señal que nos indica que desgraciadamente tiene apetito.


El combate tendrá momentos de verdadera crudeza en los que se verá a numerosos personajes luchando por su cuenta.


Las Sea Reapers son superiores cuando se desenvuelven en el mar, su medio natural, aunque por imposición.


Delphi podrá aprender a utilizar las fuerzas de la naturaleza a su antojo provocando fenómenos climáticos como este tornado.

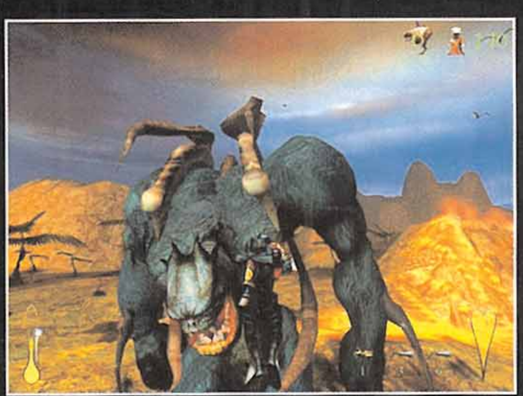


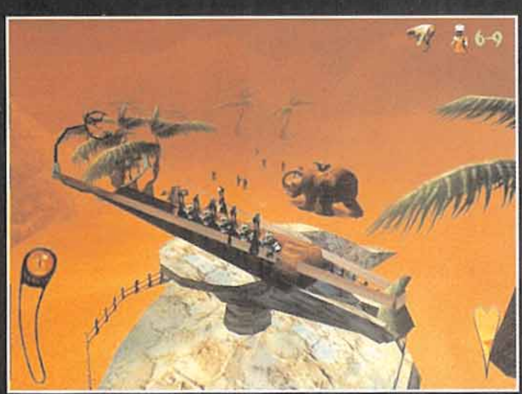
Desde hace más de dos años, momento en que empezamos a desvelar los primeros datos sobre el desarrollo de «Giants» se ha hecho cada vez más patente que el más valioso patrimonio de este proyecto son sus personajes. Tres especies únicas que a pesar de ser radicalmente distintas entre sí exhiben todas una notable belleza artística. Pero lo más relevante sobre Meccaryns, Sea Reapers y Gigantes Kabuto es lo que al conocerles podemos deducir sobre el juego. Cualquiera de las tres razas plantea una forma distinta de jugar, dado que dominan disciplinas muy dispares. Pero el gran reto, que sin duda el equipo de Panet Moon ha tenido que solventar, ha sido hacer que entre las tres especies existiera un balance que las equilibrase en combate, sobre todo teniendo en cuenta la posibilidad de que pudieran enfrentarse en un entorno de juego multiusuario. Al parecer están logrando todos sus propósitos y el trabajo que ya está a punto de ser finalizado, si es que no lo está ya, apunta a un juego con un genio envidiable, innovador y original pero tremendamente sencillo de entender. Planet Moon jamás ha perdido el norte en sus anteriores desarrollos y tiene muy claro que la diversión ha de ser el objetivo principal de todo juego; «Giants» no hace otra cosa que corroborar esta afirmación.

CÓMO SE JUGARÁ «GIANTS»

La acción de «Giants» se construye partiendo de una puesta en escena muy sugerente, que hace gala de un diseño exento de tópicos en el que se fusionan la fantasía y la ciencia–ficción a partes iguales. A partir de ahí, el argumento de la aventura va desarrollándose por misiones que, como es lógico, entrañarán diferentes objetivos según la especie elegida. También hay que contar con una cadencia narrativa introducida por medio de escenas cinemáticas que permitirá hilar una historia alrededor de la especie elegida con más precisión. Conociendo la procedencia y las prerrogativas de cada especie puede comprenderse perfectamente cuál será el papel de cada una de ellas en «Giants». En el plano del desarrollo del juego en sí, podría considerarse, para explicarlo en pocas palabras, que elegir una especie supone jugar de una forma totalmente distinta. Los Meccs con su tecnología, Las Sea Reapers con su magia y Kabuto con su fuerza bruta. El interfaz para el control de uno u otro personaje está "unificado" en la medida de lo posible para facilitar al máximo la sencillez, pero por lo demás poco tiene que ver encarnar a los personajes de una u otra especie. Esto no hace sino dotar al programa de una formidable riqueza que se apoya en los tipos de juego distintos. La elección de cada es- ►

Casi puede reconocerse a Planet Moon al ver las pantallas del programa que a muchos recordará otros títulos de la compañía de ambientación igualmente surrealista: «MDK» o «Earthworm Jim»


Los Meccs, usando su jectpack revolotearán alrededor de los gigantes hasta que le derriben o acaben en sus fauces.


Un sabroso pincho de guardas Rapier que pronto pasará al estómago del gigante con el que estamos jugando.

Además de hechizos, Delphi confía en espadas y arcos e incluso cuentan con el apoyo de guardias.

pecie significa, de entrada, una perspectiva adaptada especialmente para ella, y que será de primera o tercera persona en ángulos distintos. Hay otras más curiosas. Por ejemplo si elegimos a un Kabuto, podemos adoptar una perspectiva desde su boca para no perder detalle de los enemigos que devore.

DESPERTANDO LA IMAGINACIÓN

El proyecto de «Giants: Citizen Kabuto» dará lugar a un juego sobre todo de acción, pero que incorporará algunos elementos propios del género de estrategia. Esta es una componente introducida sutilmente pero de gran importancia por diversas razones. La situación del conflicto, a tres bandas provocará situaciones en las que podamos manipular a las otras especies para perjudicarlas. (Los Kabuto necesitan alimentarse constantemente por su descomunal tamaño, bien pues quizá arrasando a todos los seres con los que se alimenta podamos debilitarle). En combate podrá emplearse el terreno para obtener una ventaja táctica y también se contempla la construcción de estructuras que sirvan de base de operaciones o la explotación de recursos en la figura de los Smarties y de otras especies nativas que componen la fauna. Hay que tener en cuenta que el conflicto no sólo compete a las tres especies principales, hay otros seres que presentarán batalla, bien a cualquiera que se le presente o a una especie en concreto, sirviendo quizá para una posible alianza.

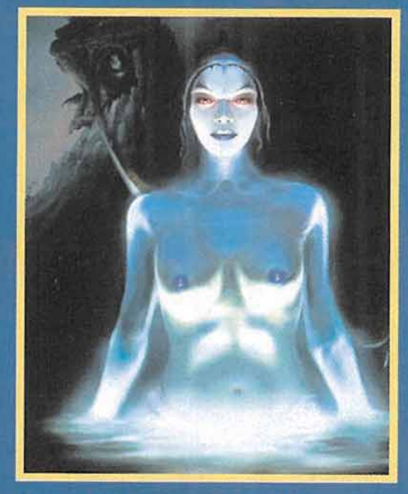
El entorno gráfico de «Giants» se concentra en recrear escenarios surrealistas y en que estos permitan variados planteamientos tácticos. La estética se logra por medio de muchos y espectaculares efectos. Pero no debemos esperar un especial realismo en la representación de factores físicos, ni un grado de detalle extremo, ya que no es este tampoco el objetivo del juego. En el apartado técnicamente visual no aportará ninguna innovación, pero en cualquier caso lleva a sus espaldas un diseño artístico muy cuidado. Los escenarios serán muy envolventes e inmersivos. No podemos sino estar impacientes hasta el lanzamiento de «Giants: Citizen Kabuto», que será, sin temor a equivocarnos, uno de los títulos más brillantes de este año.

S.T.M.

TODAS LAS COMBINACIONES

Giants aprovecha el interés que tiene enfrentar a las tres razas en el apartado multijugador, resultando esta propuesta una de las opciones más atractivas del juego. Existirá, salvo cambios de última hora, un variado menú de opciones distintas. Planet Moon ha trabajado en este apartado hasta la última fase del desarrollo ya que entraña importantes cuestiones de difícil solución. Si todo sale como se espera, podrá optarse por elegir una especie en algo parecido a un deathmatch pero salvando las distancias, con elementos estratégicos muy a tener en cuenta. Otra posibilidad será dividir los miembros de un mismo equipo en una partida cooperativa y también habrá un tipo de partida similar a "capturar la bandera". En total podrán conectarse nueve jugadores en tres equipos; 5 Merccarys, 3 Sea Reapers, y un Gigante Kabuto.

ESPECIES ANTAGONISTAS



SEA REAPERS Antaño, la isla fue gobernada por una especie únicamente compuesta por hembras quienes aplicaron su ley con un régimen severo e inflexible. Crearon a Kabuto para defenderse de amenazas exteriores pero fue tal el poder de esta creación que pronto escapó a su control volviéndose ellas, y asesinando a un buen número de ellas. A partir de entonces, las hembras se vieron forzadas a replegarse al mar, bajo las aguas. Ahora han de concentrarse en destruir a Kabuto antes de que acabe por devastar la isla. Sin embargo tampoco simpatizan con los Meccs, quienes, a su juicio, parecen querer colonizar la isla. Estas gráciles damas, que luchan como amazonas, tienen su verdadero potencial en su habilidad para controlar las fuerzas de la naturaleza con hechizos con los que convocan elementales devastadores, como tornados y rayos, entre otros. Delphi es la más joven e inocente. Es hija de la líder Sappho, que planea devolver el dominio de la zona a su especie sin importar el precio. Madre e hija chocarán a menudo por sus posiciones enfrentadas. Con todos sus encantos por desarrollar y explotar, Delphi será el único personaje de esta raza que podremos controlar y en un principio sus habilidades serán muy básicas. A lo largo de su aventura irá aprendiendo de la mano de un sabio Smartie nuevos hechizos más poderosos. Por citar algunos, Delphi podrá llegar a detener el tiempo, reducir el tamaño de Kabuto o provocar una tormenta de granizo.

MECCARYNS Baz, Tel, Reg, Gordon, y Bennet forman el grupo de Meccaryns o Meccs. Después de un incidente con Kabuto, en el que su nave resultó seriamente dañada, estos astutos alienígenas se vieron en la obligación de permanecer en la isla hasta el momento en que pudiera ser reparada. Los Meccs son una raza de viajeros intergalácticos muy desarrollada tecnológicamente. Utilizan armamento potente y sofisticado y son capaces de volar mediante unos jetpacks que portan a la espalda. Los Meccs van en grupo y pueden avanzar en varias formaciones. Aunque podrían hacer desaparecer la isla entera si llegasen a proponérselo, necesitan aguardar el momento en que puedan regresar a su planeta, así que tendrán que hacer frente a los belicosos nativos. Para ello deberán proteger la base que irán construyendo colaborando con los Smarties. Los Meccs utilizan armas de todo tipo, entre las que podemos encontrar rifles de precisión y largo alcance, minas ametralladoras, cohetes, bombas etc.

KABUTO La sensación de desarraigo que embarga a este colosal ser es una de las razones por las que asume como enemigos a los Meccs y a las Sea Rapiers, sin saber que estas últimas son sus creadoras. Es una bestia cuya altura supera diez veces la de sus rivales. Kabuto vaga errante preguntándose el significado de un número de serie "001" grabado en su gruesa piel, ignorando su procedencia, pero tomando como hogar el único sitio que conoce. Kabuto es el único ejemplar de su especie (que, como se ha explicado antes, es artificial) y se encuentra solo, habiendo conocido únicamente la hostilidad de sus vecinos. Tal vez por esto y por su instinto de conservación anhela encontrar un semejante o crear descendencia. Necesita satisfacer su insaciable apetito ya sea comiendo Smarties, Vimps o individuos de cualquier otra especie. Los afilados cuernos que posee en su abdomen son útiles armas a la vez que le sirven para llevar alimento consigo después de empalarlos en ellos.



...Y LOS SMARTIES Los Smarties son una especie que el jugador no podrá controlar, como muchas otras presentes en «Giants», pero que intervendrá en el juego de manera muy importante. Su introducción es una manera original de representar el elemento "recursos", habitual en los juegos de estrategia. De los Smarties dependerán gran parte de nuestros objetivos en el juego, debiendo utilizarlos o relacionarnos con ellos de la forma que nos sea más provechosa. A cambio de protegerlos o alimentarlos favorecerán notablemente a la raza que controlemos con valiosas donaciones o enseñanzas. Poseen tiendas de abastecimiento, armas y otros útiles. En el caso de Kabuto podrán otorgarle otros dones, entre los que se encuentra la capacidad de tener descendencia algún día y multiplicar su raza hasta tener un invencible ejército de gigantes.





• Compañía: **GRAY MATTER STUDIOS** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN**

La producción de un nuevo juego basado en uno de los títulos clásicos de todos los tiempos en el mundo del PC, es algo que siempre llama la atención al intentar comprobar cómo se acopla a la tecnología más vanguardista un concepto tan sencillo, pero tan rompedor como en su momento fueron «Castle Wolfenstein» y, sobre todo, «Wolfenstein 3D». Micromanía ha tenido la posibilidad de contemplar en rigurosa exclusiva el actual estado de desarrollo de «Return to Castle Wolfenstein» que, tras su presentación en la última edición del E3, no había vuelto a dar señales de vida. ¿Está preparado el mundo del videojuego para el resurgir del gran clásico?

Return to Castle Wolfenstein

EL RETORNO DE UN CLÁSICO

Domingo, 1 de octubre. Desde la estación de Atocha, en Madrid, parte el AVE de las 9:00 de la mañana que lleva a Micromanía hasta el sur de la península, a Sevilla, en uno de cuyos hoteles se encuentran los representantes de Activision, con Jonathan Knight, productor de «Return to Castle Wolfenstein», a la cabeza, esperando nuestra llegada para mostrarnos el ambicioso proyecto en que una casi desconocida compañía, Gray Matter Studios, se encuentra metida de lleno.

«Return to Castle Wolfenstein» es un título que llama la atención, mucho antes de entrar en sus contenidos, por tratarse de un "remake" de una gran "vaca sagrada" de la Historia de los Juegos en PC. O, ¿tal vez no es así?

UNA NUEVA HISTORIA

Antes de poder echar siquiera un vistazo al juego charlamos con J. Knight sobre lo más importante de «Return to Castle Wolfenstein», que se centra en tres apartados: el nombre en que se basa, la tecnología que se utiliza y el trabajado guión que se ha escrito pensando en el modo de un jugador.

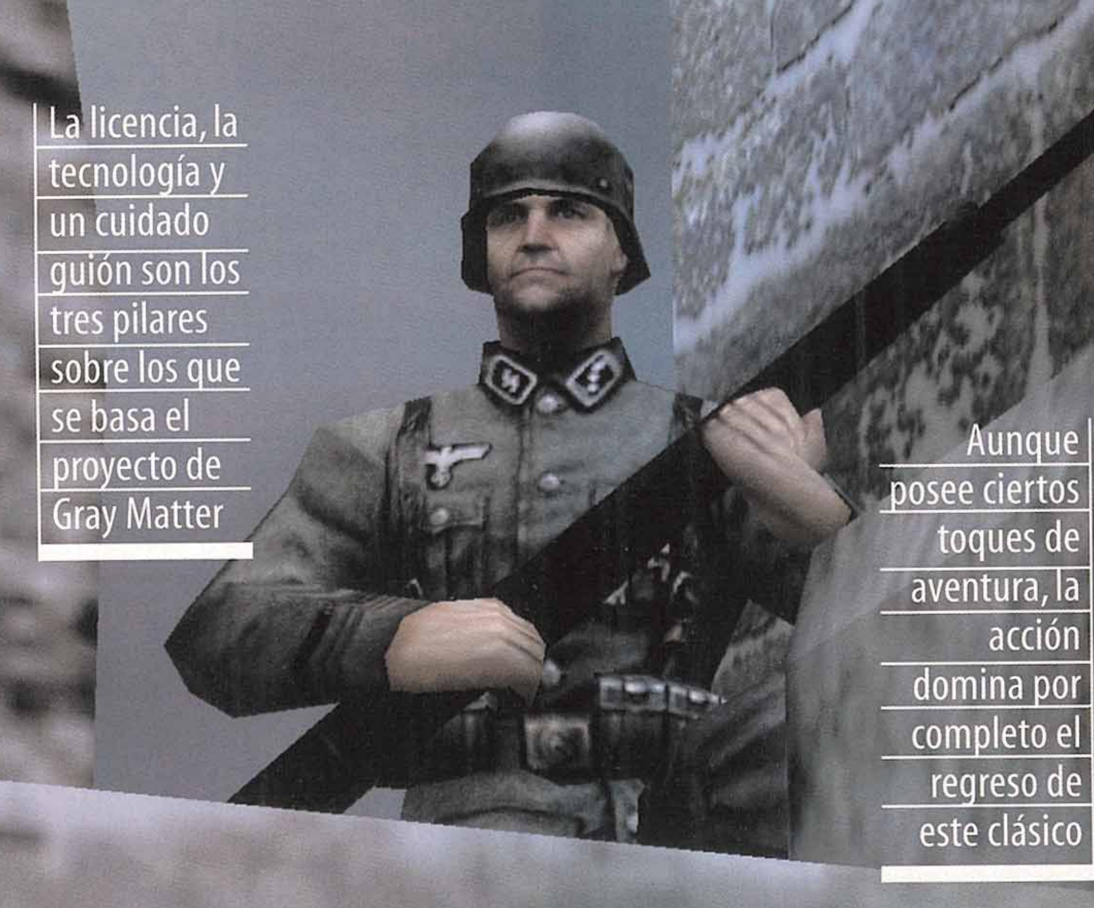
Según comenta Knight, "Este juego es «Wolfenstein», por supuesto, pero va mucho más allá de una simple adaptación. Realmente se trata de un juego nuevo en su integridad, por lo que no podemos hablar de "remake", sino de una licencia que parte de Id Software (...) Ellos (Id) forman la producción ejecutiva de «Return to Castle Wolfenstein» y, como propietarios de los derechos de la marca, realizan una supervisión exhaustiva de todo lo que tenga que ver con el juego."

Este dato corrobora la impresión que Micromanía pudo obtener al respecto en la presentación realizada del juego en el E3, donde Graeme Devine se encargó de introducir a la prensa «Return to Castle Wolfenstein», convertido desde entonces en, casi, un juego de Id realizado por otra compañía. "Gray Matter", continúa Knight, "sabe que tiene en sus manos un proyecto realmente importante, y están cuidándolo al detalle, pues pretenden hacer algo verdaderamente especial con el juego."

Tanto, como para escribir un guión que convierte «Return to Castle Wolfenstein» no sólo en algo más que el típico juego de acción en 3D, sino en prácticamente una película bélica, al estilo de grandes clásicos de la pantalla, aunque, como más adelante se verá, con un acercamiento a la ciencia ficción algo más que evidente. Jonathan Knight se encarga de llevarnos hasta este punto. "El guión", comenta, "sitúa al jugador en el papel de un comando norteamericano infiltrado tras las líneas del Tercer Reich (...) Su misión principal es encontrar a un general alemán que se cree la reencarnación de un guerrero germano semilegendario que vivió hace más de dos mil años, y descubrir la verdad tras una serie de noticias confusas referentes a unos experimentos genéticos que este general está llevando a cabo. "Más adelante se descubre que estos experimentos son algo más que simples rumores, y el objetivo del mentado general es la creación, por encargo directo del Führer, de una nueva raza de soldados, que resulten invencibles en acciones bélicas, lo que deriva en algo más que simples soldados preparados para la "blitzkrieg". Una verdadera legión de monstruos y abominaciones, prestos a servir al terror nazi, aparecerá dispuesta a parar los pies al jugador, sin ningún tipo de miramientos.

LA TECNOLOGÍA MANDA

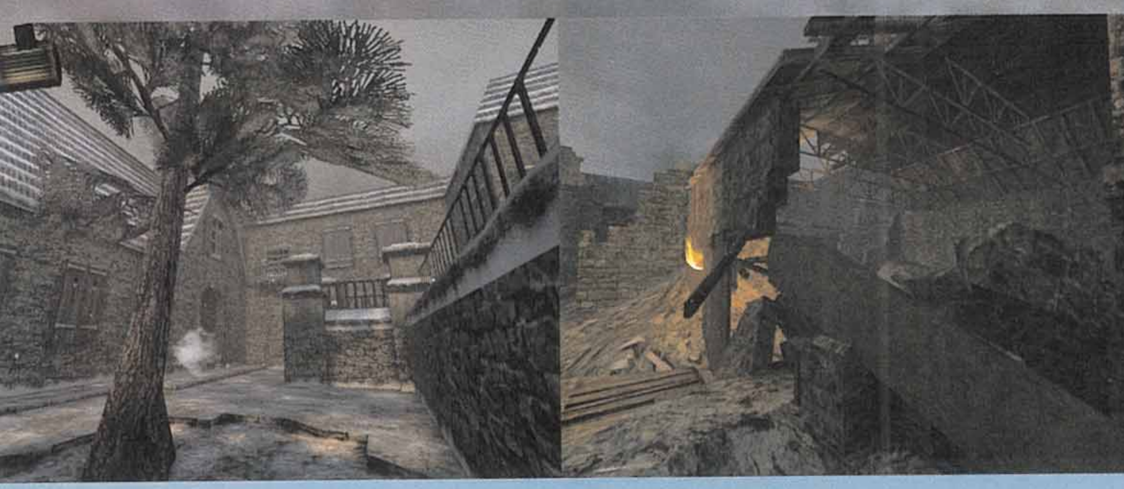
El acercamiento a la producción de «Return to Castle Wolfenstein», como mencionaba Knight, se basa en tres aspectos principales. El último que nos queda por descubrir es la tecnología. ¿Es posible que la tecnología del proyecto tenga algo que de-



La licencia, la tecnología y un cuidado guión son los tres pilares sobre los que se basa el proyecto de Gray Matter

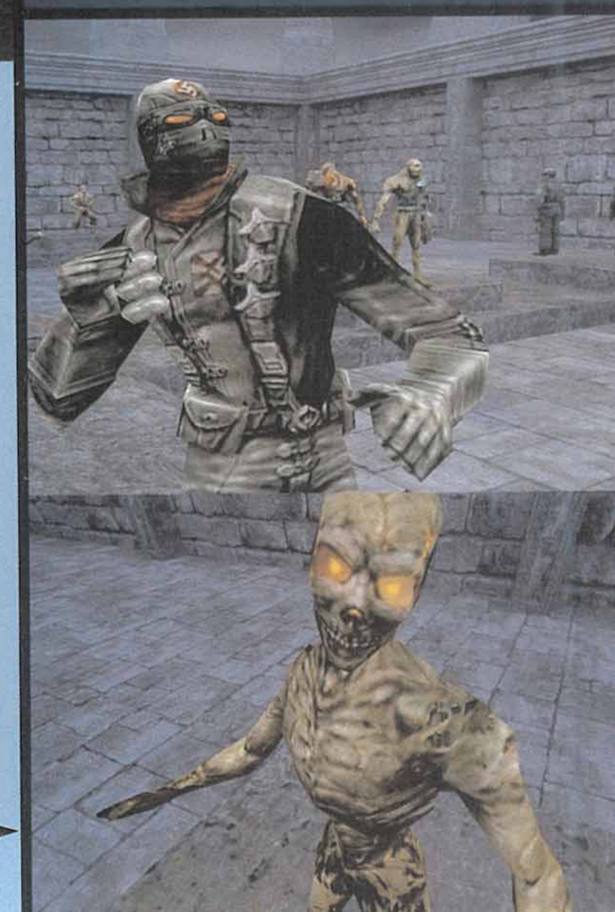
Aunque posee ciertos toques de aventura, la acción domina por completo el regreso de este clásico





Soldados, y algo más

El delirante bestiario ideado por Gray Matter para los enemigos que aparecerán en «Return to Castle Wolfenstein» es uno de los aspectos más llamativos del conjunto. Con los ingredientes de los experimentos genéticos y la Segunda Guerra Mundial, la combinación resultante es verdaderamente explosiva. Además, la aparición de algo a medio camino entre cyborgs y muertos vivientes, y algunos soldados –de carne y hueso, al menos– mejorados hasta aumentar sus facultades físicas al máximo, deparará no pocas sorpresas cuando el jugador se enfrente a la acción diseñada por el equipo de desarrollo de este título.



cir en particular, cuando es público que el engine usado es el de «Quake III»? En esencia, sí. Pese a que la tecnología desarrollada por Id Software se tome como soporte, la adaptación de la misma a un título tan específico y especial como el que Gray Matter tiene en desarrollo se perfila como esencial. No hablamos, como ya hemos dicho, de un "shooter" más. Sino de aquel que está llamado a convertirse en el digno sucesor de todo un clásico del género.

La cuestión gráfica queda prácticamente resuelta con las posibilidades de «Quake III», pero «Return to Castle Wolfenstein» será algo más que gráficos. Como juego de acción, las posibilidades de jugar una y otra vez son más que evidentes, a lo que ayuda el diseño de las misiones que Gray Matter está llevando a cabo, plagadas de secretos y recompensas ocultas para el jugador, como heredero de «Wolfenstein». Y, además, afectando a este particular, se encuentra la adaptación del "script engine" original de «Quake III», y la Inteligencia Artificial.

«Return to Castle Wolfenstein» contemplará posibilidades tan sorprendentes como la comunicación entre los enemigos, de modo que estos no actuarán únicamente en base a sus parámetros predefinidos, sino a nuestra actuación directa. No siempre, de este modo, encontraremos en los mismos lugares a los mismos adversarios. Dependiendo de cómo llevemos a cabo nuestra tarea y objetivos, se nos podrá complicar más o menos el juego. Las reacciones de los enemigos, a veces, serán tan espectaculares como sorprendentes. Por ejemplo, podremos ver cómo las granadas que habíamos lanzado para despejar una habitación, nos son devueltas antes de que exploten, en una especie de frontón.

Y, por supuesto, en cuanto a parafernalia visual, Gray Matter está desarrollando una labor sobresaliente, con la inclusión de numerosos efectos especiales poco vistos en juegos del género, optimizando y explotando las posibilidades que la tecnología de Id brinda. Todo lo visto hasta el momento se conoce de primera mano, aunque sobre el papel, después de la introducción de Jonathan Knight. Pero llega el momento de contemplar, cara a cara, la realidad de «Return to Castle Wolfenstein». Seguimos al productor del juego hasta un ordenador preparado para la demostración, y comienza a descubrirse parte de lo que oculta este proyecto.

LA GUERRA EN VIVO

"El juego está aún en fase muy primitiva de desarrollo", comenta Knight, anticipando las numerosas cuestiones que prevé se le formularán para conocer más a fondo el título. "Queda mucho por definir (...) apartados de juego como la modalidad multiusuario aún no están preparados, pero es seguro que ofrecerá algo más que un simple "deathmatch" (...) asimismo, no existe aún una fecha de lanzamiento ni siquiera provisional; el juego se lanzará cuando esté acabado, así de sencillo. ➤

El punto de partida de la historia en que se basa «Return to Castle Wolfenstein» ha permitido a los artistas de Gray Matter dejar volar su imaginación, plasmando sobre el papel, primero, y luego sobre la pantalla del ordenador, auténticas extravagancias a la hora de diseñar los enemigos del juego. La ciencia ficción se une con la Historia en una guerra bastante inusual.

En Gray Matter no se quieren ver limitados por la presión de una fecha precisa, dejando detalles sin pulir o inacabados." Una vez puestos en situación, Knight arranca la versión de demostración y comienza el espectáculo.

La escena nos retrotrae a la Segunda Guerra Mundial. Un desembarco aliado está teniendo lugar en la playa de un lugar indeterminado de Europa. Nuestro protagonista, a bordo de una unidad anfibia, salta a la arena en compañía de otros soldados, bajo un infierno de fuego cruzado procedente de un bunker alemán que domina con comodidad todo lo que se encuentra frente a él. Explosiones, cuerpos mutilados, balas que silban a nuestro alrededor... Sí, salvando las distancias, casi parece que nos encontremos en medio del comienzo de «Salvar al Soldado Ryan», sólo que en directo. Diversos efectos especiales comienzan a desvelarse ante nuestros ojos. Llama la atención el increíble detalle de las texturas, las posibilidades de los efectos de partículas, la IA de enemigos y de los soldados que tenemos junto a nosotros, así como fuentes de luz, sombreados y, muy especialmente, el sonido. "La inmersión que se desea conseguir en el juego es total", afirma Knight, "así que el sonido dinámico es especialmente importante al respecto." Además de la conseguida ambientación, llama la atención el realismo que se destila a lo largo de la escena. Un soldado de nuestro regimiento intenta distraer al enemigo cubriendo a un compañero que se acerca al bunker y lanza una granada por una abertura, para romper un muro y crear un paso al interior. Nuestro protagonista, guiado por Knight, se sitúa al tiempo bajo una de las miras de las ametralladoras y lanza otra granada para limpiar la habitación. Finalmente, los soldados se introducen en el bunker y comienza la parte más difícil de la misión: salir vivos de allí con toda la información posible sobre el enemigo que se pueda encontrar. Una de las notas coloristas que llaman nuestra atención se encuentra en la aparición de una máquina "Enigma", réplica de la que los nazis utilizaban para la encriptación de mensajes. ¿Es tan realista «Return to Castle Wolfenstein» en todos sus detalles? No, realmente. Según comenta Knight, "la inspiración es real en uniformes, armas, arquitectura, etc. pero no existe una recreación fiel, como tal, de las fortalezas alemanas de la Segunda Guerra Mundial, así como no se han creado escenarios reales. Se realizó una investigación en ciertos aspectos pero, como norma general, se puede decir que, a medida que avanza la acción, disminuye la fidelidad histórica en el juego." Así pues, «Return to Castle Wolfenstein» no es un título de estrategia ni de simulación histórica, sino acción, en estado puro, que toma la excusa de la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo para mover al jugador hacia un entorno absorbente y vertiginoso. Todo ello quedará desvelado mucho más adelante, cuando tras la demostración del juego en otros dos niveles que nos llevan hasta una fortaleza alpina en plena tormenta de nieve, y un hangar en el que se diseñan prototipos, que también demuestran la enormidad de los escenarios y como el hábil diseño de Gray Matter ha logrado combinar sabiamente interiores y exteriores en una acción trepidante; se nos muestran algunos de los enemigos que aparecerán en niveles mucho más avanzados, cuando nos vayamos acercando al general alemán y sus experimentos genéticos. Monstruos horribles, deformidades vivientes e híbridos de carne y metal, vestidos con una indumentaria sólo militar en apariencia, que componen el terrible bestiario que se nos echará encima, a poco que nos descuidemos.

TODO UN DESAFÍO

«Return to Castle Wolfenstein» basará todo su potencial en la acción, pero no descartará, aunque de manera muy ligera, eso sí, un cierto componente de aventura. El desafío que promete ofrecer al jugador es sobrecogedor, pero no es menor el reto que tiene Gray Matter ante sí. No sólo desarrollar un título de acción capaz de enganchar al usuario y hacerle sumergirse en la guerra, sino hacerse digno del nombre que lleva, lo que puede pesar como una losa si no se está dispuesto a correr grandes riesgos, respetando en todo caso el espíritu del original.

Pero también la producción ejecutiva de Id Software está ahí por algo. El equipo de John Carmack y sus muchachos realiza una supervisión constante del desarrollo, no sólo para poner objeciones a aquello que consideren poco adecuado, sino como fuente de consejos. La sinergia conseguida por esta colaboración promete ofrecer unos resultados francamente espectaculares, ante los que no queda sino esperar pacientemente a que, como viene siendo la máxima en todo aquello que, aún de refilón, toque a Id Software, "esté acabado".

F.D.L.

Más allá de «Quake III»

Si el aspecto de la IA y la modificación del "script engine" del juego de Id Software resultan ya bastante llamativas, la adaptación del engine gráfico, y la optimización de algunas de sus posibilidades, son también básicas en la creación de «Return to Castle Wolfenstein». Uno de los ejemplos que mejor demuestran esto es el lanzallamas que tanto nuestro protagonista como los personajes enemigos podrán utilizar. El efecto conseguido en la simulación del fuego es realmente sensacional. No tanto por el realismo de focos de luz o sombreados, como por esa sensación –que casi se corta– de sentir nuestra piel abrasada por un calor intenso, en cuanto nos situamos en proximidad de una de estas terribles armas. Gráficamente, resulta impresionante.





Vive la aventura del 4X4

con

SCREAMER 4X4

Screamer 4x4 cuenta con 60 circuitos con diferentes terrenos para ofrecer al jugador el modelo de física todo terreno más preciso y realista hasta la fecha, con efectos meteorológicos incluidos. A medida que los vehículos se abren paso por los circuitos dinámicos, los daños se reflejarán visiblemente en la forma de conducir, mientras que la meteorología también afectará al comportamiento de los vehículos. El efecto es tan convincente que un chaparrón repentino puede lavar la carrocería, aunque también hará que el terreno sea más húmedo.











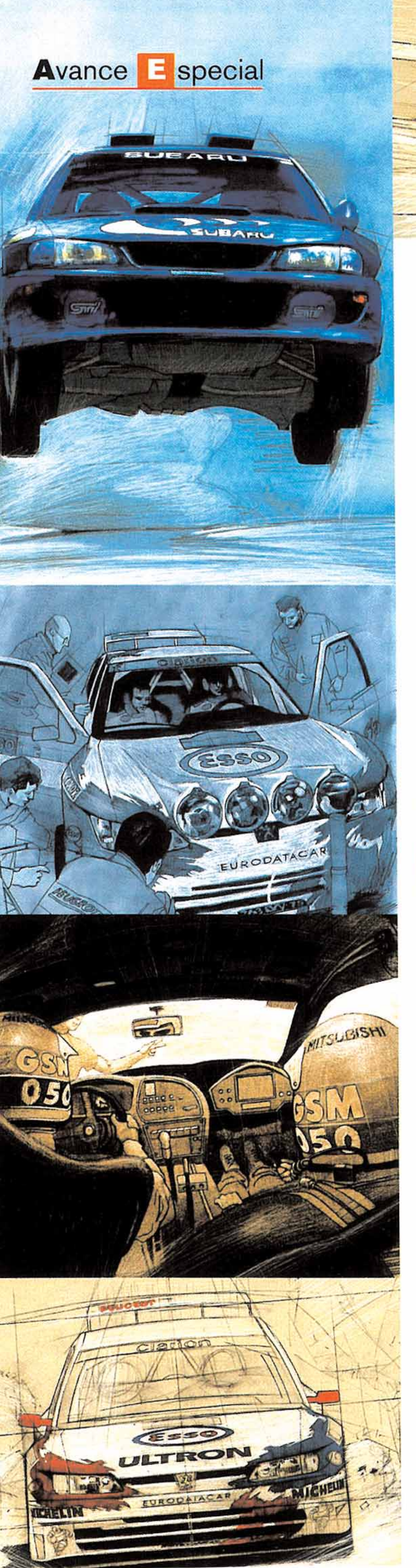



PC CD ROM

OUTINUP.com

Paseo de la Castellana, 9-11 → 28046 Madrid → Telf. 91 789 35 50 → Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

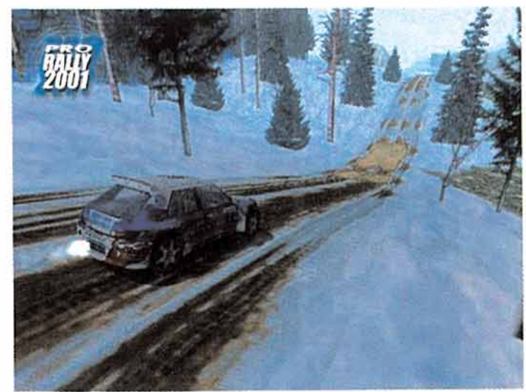


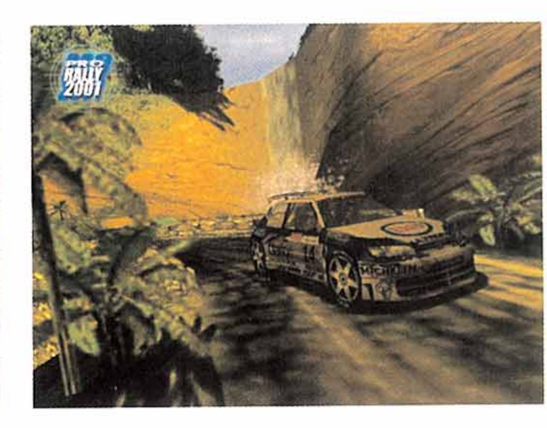


• Compañía: **UBI SOFT** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULACIÓN**

Viene desarrollándose desde noviembre de 1998 y se perfila como una de las alternativas más interesantes para el inminente fin de milenio, dentro del género de juegos de conducción y más concretamente en el ámbito del rally. Y eso, teniendo en cuenta que se trata de uno de los géneros más trillados y sin olvidar la dura competencia a la que se enfrenta. «Pro-Rally 2001» es un simulador del que ya se retocan los últimos detalles después de un trabajo en el que ha primado alcanzar un elevado realismo, gran calidad audiovisual y, por supuesto, jugabilidad.

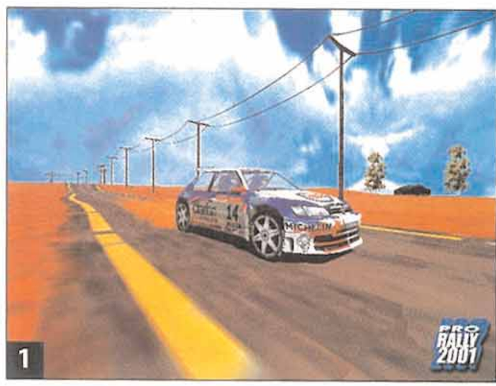
Pro-Rally 2001

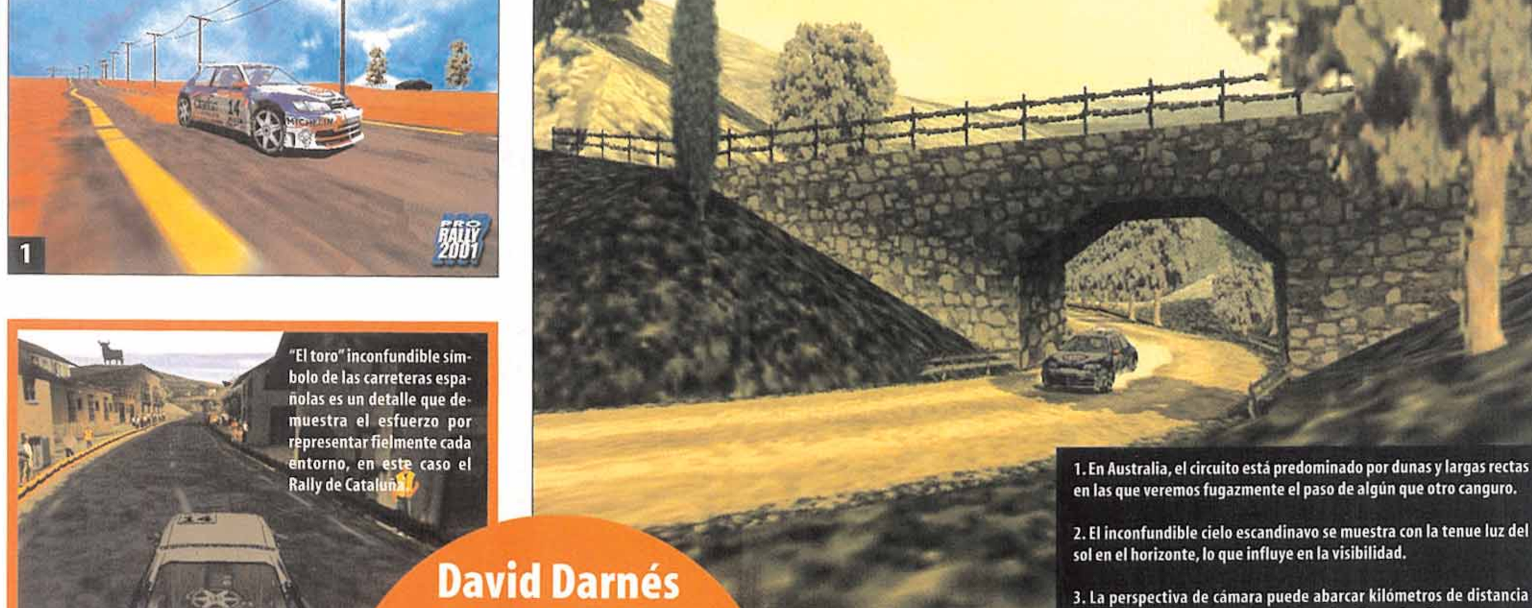




Más software español de calidad

Tras un primer contacto con una versión alfa de «Pro-Rally 2001» no podíamos dejar escapar la oportunidad de conversar con los miembros dedicados a este proyecto para obtener toda la información que nos fuera posible de primera mano, realizando una viaje fugaz a sus oficinas que, sin embargo, resultó ser muy fructuoso. Sin ánimo de barrer para casa, siempre llama especialmente nuestra atención cualquier proyecto de software abordado por un equipo de programación nacional. Es comprensible, sobre todo porque estamos acostumbrados a títulos de alto nivel en la mayoría de los casos. «Pro-Rally 2001» no será una excepción, y la ambición del proyecto le llevará con toda probabilidad a ser considerado uno de los más brillantes en su género. Pero lo más sorprendente es que hasta hace poco había pasado bastante desapercibido. Si bien, es cierto que el concepto básico fue trazado desde Francia en la sede de Ubi Soft, realmente empezó a tomar forma con el empleo de un engine que por aquel entonces aún se encontraba en estado embrionario. A partir de ese momento, en Barcelona, donde se encuentran las oficinas de Ubi Soft que hemos visitado, el proyecto ha sido completado por un equipo cuyos componentes son, en su mayoría, noveles en la creación de un videojuego. Aún así, su relativa inexperiencia no ha sido un obstáculo para que el programa posea importantes innovaciones y una fórmula que, en líneas generales, plantea nuevas recetas que se desmarcan de la tónica habitual en el modo de crear juegos dentro de una temática de conducción. El engine y el propio título han sido culminados paralelamente adaptándose ambos entre sí. Es decir, intentando aprovechar ➤





1. En Australia, el circuito está predominado por dunas y largas rectas en las que veremos fugazmente el paso de algún que otro canguro.

2. El inconfundible cielo escandinavo se muestra con la tenue luz del sol en el horizonte, lo que influye en la visibilidad.

3. La perspectiva de cámara puede abarcar kilómetros de distancia pero sin dejar de atender ni un ápice minuciosos detalles.

4. En los tramos clave es donde habrá que extremar la concentración.

"El toro" inconfundible símbolo de las carreteras españolas es un detalle que demuestra el esfuerzo por representar fielmente cada entorno, en este caso el Rally de Cataluña.

David Darnés

Jefe de Producto

"Entre nuestros objetivos ha estado recrear la ambientación geográfica de las distintas localizaciones de manera fidedigna. Para lograrlo ha sido necesario hacer uso de una documentación muy amplia, utilizando todo lo que teníamos a nuestro alcance: Internet, vídeos, fotografías, planos con información topográfica, etcétera... Aparte, cada entorno representa condiciones diversas entre las que se cuenta la meteorología, tipo trazado, hora del día y orografía del terreno."

Como todos los que han estado presentes en el desarrollo, David es un entusiasta de los automóviles y seguidor de las carreras de rallies.

al máximo las virtudes del engine y respetar la esencia ideada para el programa.

REALISMO PERCEPTIBLE

Dentro del género gran parte de los títulos vinculan la simulación a un elemento: exigir al jugador que aprenda ciertos conceptos de mecánica y funcionamiento si quiere sacar el máximo rendimiento al vehículo que va a pilotar. Existe un número de parámetros que, a juicio del equipo de «Pro-Rally 2001», exceden las expectativas del jugador o simplemente no pueden apreciarse en el programa salvo que se trate de verdaderos puristas, virtuosos del volante. No obstante, todo apunta a que la conducción en este programa se contemplará con rigor y fidelidad, teniendo en cuenta un amplio cómputo de condicionantes que afectan al control del vehículo, pero siempre procurando evitar que sea necesario un tedioso proceso de configuración del vehículo para cada circuito de los disponibles en el juego.

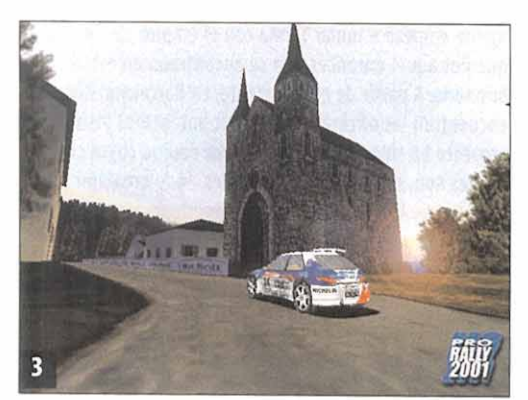
Una de las características en la que mayor energía se ha invertido en el proceso de realización de «Pro-Rally 2001» ha sido ofrecer al usuario la máxima "sensación de realismo". Aunque es necesario matizar esta idea: lo que se ha buscado esencialmente en el desarrollo es que el usuario perciba la

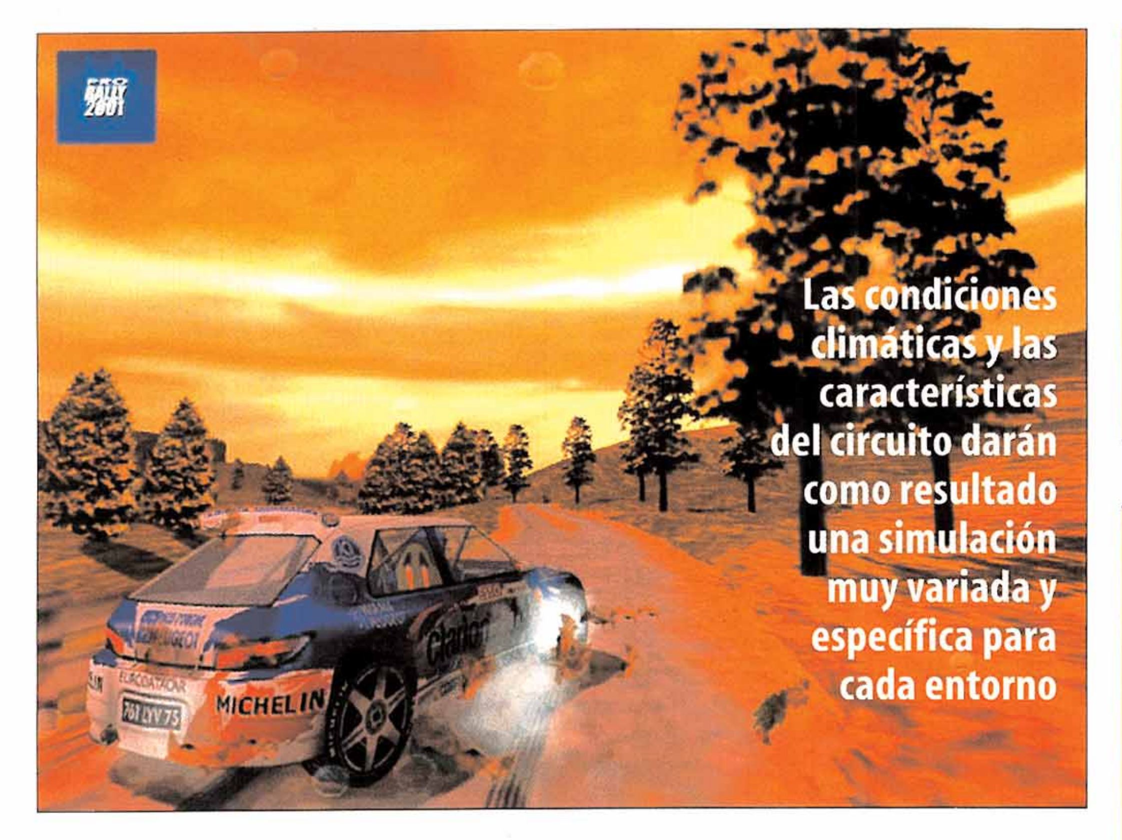
EL ENGINE

Alex Martens Director de Desarrollo de «Pro-Rally 2001» nos explicó algunos de los pasos más importantes para la creación del engine, **sin duda la piedra angular del juego.**

"Partiendo de cero, teníamos un primitivo motor gráfico que era necesario ordenar y hacer modular si queríamos afrontar el proyecto que se nos planteaba. Era una labor a 'bajo nivel', trabajando con el código. Empezamos utilizando el API Glide, de 3dfx, con Windows NT y después obviamente hemos adoptado también el DirectX 7 de Microsoft, dada la popularización de este último. A medida que fue construyéndose el engine ha sido necesario incluir una u otra .dll para aprovechar las prestaciones del hardware actual, niebla, mipmaping, multitextura, iluminación y transformación... Ahora como resultado de ampliar la potencia y posibilidades del engine lo que empleamos es una auténtica herramienta dedicada expresamente a este desarrollo, en la que por medio de una interfaz bastante sencillo pero muy potente, se construye cada parte del juego en distintos módulos. Por ejemplo disponemos de un editor de circuitos, otro de materiales... También, al estar mejor estructurado y ordenado nos resulta más fácil actualizarlo. El engine nos ha permitido optimizar el programa de tal forma que podemos ofrecer entornos muy detallados y complejos, íntegramente 3D que pueden funcionar muy bien en equipos relativamente modestos. En mi opinión siempre es preferible utilizar polígonos aunque sean de gran tamaño que trucar el entorno con fondos planos. En parte, esto es posible gracias a que hemos desechado métodos tradicionales y empleado nuevos, lo que no ha sido fácil. Por ejemplo los entornos donde se ubican los circuitos se construyen sobre mallas en las que hemos puesto el mayor detalle poligonal "allí donde nos hacía falta" ahorrando un valioso esfuerzo de proceso a la CPU. El trazado del circuito, al estar construido en tramos nos ha permitido ser más precisos en el control de cada momento del juego y que todo se produzca en el momento y lugar adecuado. Se requieren muchos pre-cálculos para tener controlado en todo momento la posición del coche. Además hemos creado una librería de materiales a los que les hemos asignado las propiedades que en juego determinarán las condiciones: el tipo de textura, si ha de mostrar algún efecto, etcétera... Un indicativo de nuestra preocupación por optimizar al máximo es que tenemos varios juegos de texturas de distinta calidad, (hasta 256 x 256). El programa podrá cargar uno u otro dependiendo de las potencia del PC.







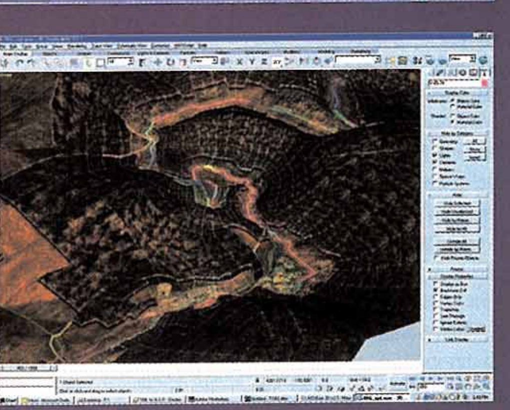
sensación de estar al volante de un coche de rally del modo más convincente posible, y no tanto conseguir un alto grado de realismo propiamente dicho. ¿Es esto incoherente? ¿Una contradicción? No; veamos porqué: «Pro-Rally 2001» es desde el primer esbozo del proyecto un simulador, pero también desde el principio se ha buscado modificar algunos elementos relativos al realismo en la conducción en favor de una curva de aprendizaje "justa" para el usuario.

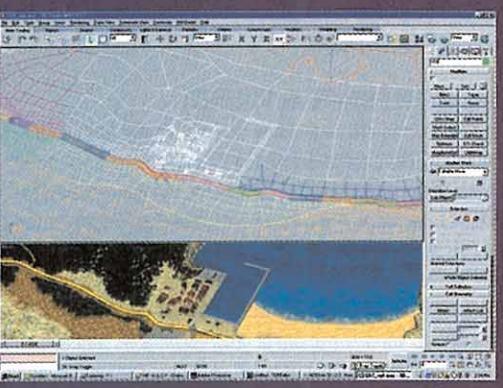
La conducción en rally es una labor muy exigente que requiere un amplio conocimiento, práctica, precisión y otras condiciones especiales. Factores relacionados con la física y la mecánica que se dan en la realidad tienen difícil cabida en un simulador para PC debido a las limitaciones de esta plataforma, por muy altas que sean las expectativas de realismo planificadas. Por esta razón, el esfuerzo de adecuar tales factores al desarrollo de un juego pasa por ver cuáles de éstos pueden ser controlados por el usuario y cuáles no, y modificar u obviar los segundos. Así, se consigue que el jugador pueda entender y aprender, de manera precisa, a controlar el coche en las diferentes condiciones sin que nada escape a su control.

Se intenta evitar lo siguiente: si en un instante el coche reacciona de un modo que escapa a nuestro entendimiento, pensaríamos en que se trata de un fallo de la física del programa aunque tal acción tuviera una explicación perfectamente lógica en el mundo real.











MODOS POCO COMUNES

El diseño de juego de «Pro-Rally 2001» encabezado por Javier Soto ha pasado por varias fases en las que se ha ido concretando y perfeccionando desde cómo valorar los esfuerzos del jugador en la competición hasta el creación de los distintos modos de juego. Como es lógico en cualquier proyecto ambicioso, dadas las limitaciones de tiempo, personal y presupuesto, ha habido ciertas ideas y propuestas que finalmente se han desechado o se han quedado en el tintero. Pero, en la versión final podrán encontrarse modos de juego poco habituales que merece la pena destacar. En el modo arcade podremos competir y adelantar a otros vehículos, que están presentes al estilo "fantasma" es decir que no nos impedirá atravesarle, propiedad necesaria teniendo en cuenta la dificultad de adelantar por tramos estrechos.

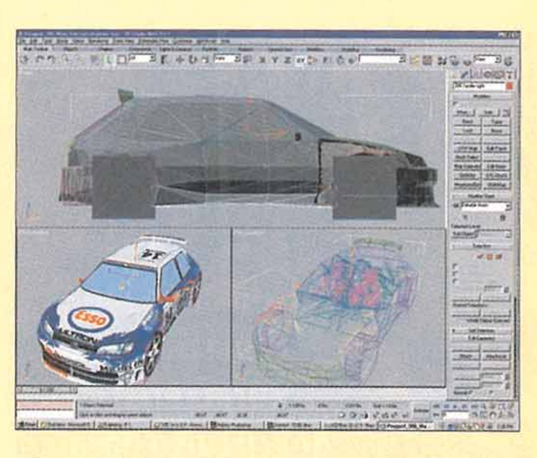
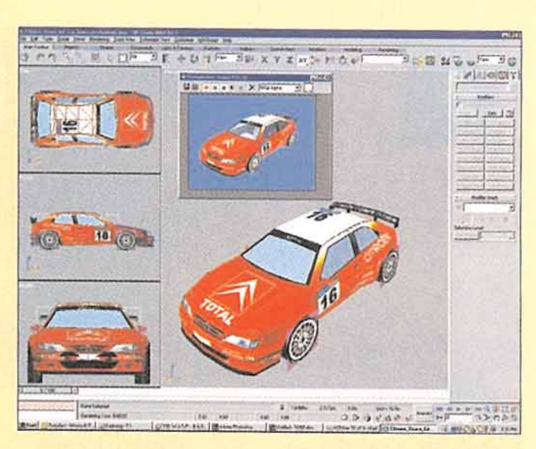
El modo escuela ofrece diez pruebas en las que se contemplan diferentes maniobras muy habituales para el trazado de curvas o cambios de rasante. La puntuación obtenida en las pruebas hará posible emprender una competición en una u otra categoría.

La opción multijugador podrá conectar hasta cien usuarios a la vez por Internet teniendo en cuenta que en este tipo de competición los participantes no llegan a verse. No obstante esta y otras opciones online necesitarán un servidor que seguramente no estará disponible hasta el año que viene.





En un total de diez pruebas podremos poner al día nuestra habilidad y acceder a las pruebas del campeonato.

UN ENTORNO GRÁFICO GENUÍNO

Javier Flores, Jefe del Diseño Gráfico nos enseñó "al desnudo" los modelos de cada vehículo representado en el programa y nos dio importantes datos acerca del diseño gráfico empleado.

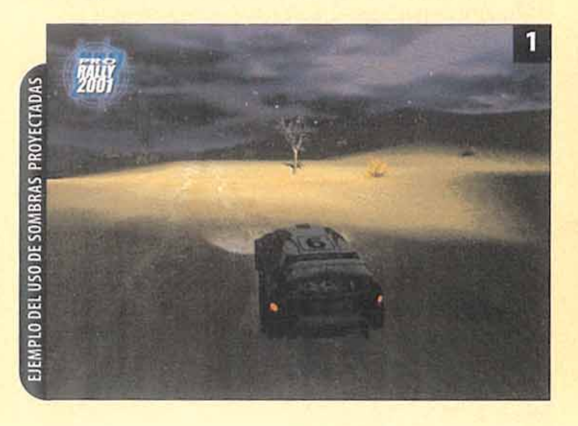
"Yo siempre he dicho que «Pro-Rally 2001» es un juego para recorrer varias veces cada circuito o ver las repeticiones si queremos apreciar el detalle gráfico de cada entorno en toda su dimensión. Da para mucho que puedas ver en un instante hasta 10.000 polígonos con todo detalle en tiempo real. Fijándose no es difícil ver que el rango de visión que nos da la cámara es muy, muy amplio. Si el día está claro puedes ver en una recta una distancia que equivaldría a más un kilómetro. En la representación 3D de los coches hemos utilizado modelos de unos 1.600 polígonos, que irán deformándose según reciban daños por colisión o ensuciándose según las superficies por las que pase.

Por supuesto la colisión tendrá efectos directos sobre el funcionamiento del coche. Aparte hemos de contar con los modelos de los habitáculos que en la vista en cabina están más detallados y puede verse al piloto animado. Para modelar los coches hemos utilizado desde maquetas y réplicas en miniaturas hasta todo tipo de material gráfico. De hecho los fabricantes han llegado a felicitarnos por la fiel apariencia de los modelos 3D con los reales.

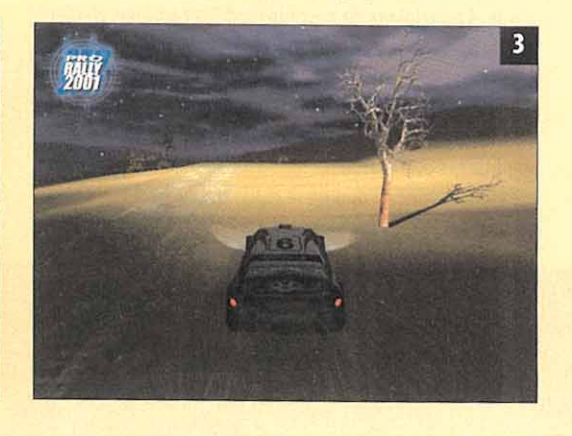
Cada automóvil cuenta con varios modelos de los que sólo uno es el que vemos, aunque hay otros invisibles que nos ayudan a realizar los efectos de sombra proyectada y también a emplear la técnica LOD (Level Of Detail). Es decir, sustituir un modelo muy detallado por otro más sencillo a medida que el coche se aleja de la perspectiva de cámara, por supuesto teniendo cuidado en que no se note el cambio. Cabe destacar que hemos incorporado un buen número de condiciones climáticas distintas. Las sombras se proyectan en cualquier hora del día dependiendo de donde se sitúe el sol. Por la noche son los faros del coche los que determinan la proyección de sombras."



EJEMPLO DEL USO DE SOMBRAS PROYECTADAS


1


2


3

A GRANDES RASGOS

«Pro-Rally 2001» contendrá circuitos de doce países, que son escenarios del campeonato del mundo de rallys en los que destaca como característica más innovadora que su estructura es íntegramente 3D. No existen fondos planos para "decorar", lo que significa un modo de representación de entornos realmente inédito dentro del género. Se ha puesto especial cuidado en dotar al programa del máximo grado de interacción con el entorno y de inmersión posible. Para conseguirlo, han desechado lo que ellos denominan "circuitos–tunel" (aquellos en los que es imposible salirse de un trazado predefinido) utilizando entornos gigantescos, (más que circuitos) lo que sugiere la posibilidad de rutas alternativas y en definitiva de mayor libertad de movimiento con el vehículo. El diseño de los circuitos está realizado empleando gran documentación de rutas reales del campeonato. Está previsto, aunque sin confirmar en el momento de escribir estas líneas, que el título permita pilotar 15 coches a los que, con toda probabilidad, se irán sumando más, después del lanzamiento, que podrán descargarse desde una web. Los modelos han sido escogidos de vehículos pertenecientes a diversas categorías del campeonato mundial de rally; Grupo N, Grupo A y A-WRC (World Rally Cards).La estructura del juego consta de cuatro modos, para un solo jugador, en campeonato, escuela y multijugador. En todos ellos se aprecia el mismo nivel de realismo que simula más de 60 elementos entre física y mecánica del vehículo. Por supuesto el aspecto audiovisual es de los más mimados en el desarrollo incorporando múltiples efectos que van desde la proyección de sombras en tiempo real a la deformación estructural de las carrocerías.

INMERSIÓN FRENTE AL VOLANTE

El sonido es otro elemento muy cuidado. Según nos explicaba Joan Trenchs a cargo del diseño de audio se ha enfatizado en recrear con exactitud el sonido del motor del coche en todas las condiciones, a lo cual no escapa el efecto doppler tan espectacular en las tomas de cámara fija. Cada impacto suena de forma que pueda intuirse con qué material y violencia ha sucedido empleando un sistema de sonido 3D, que funciona satisfactoriamente con la gran mayoría de tarjetas, incluso no compatibles con DirectX, así como juegos de altavoces; ahí es nada. Pero dentro de este aspecto destaca la voz del copiloto para lo que se ha procurado concienciar al actor y realizar el trabajo de tratamiento necesario con el objetivo de que tales comentarios tengan una dicción extremadamente natural. Asimismo la voz del copiloto, con comentarios subjetivos, denota una preocupación por dar especial importancia a su información de cara al pilotaje en un determinado tramo. El compañero será capaz de detectar los aciertos y los fallos del conductor y le informará de todo ello convenientemente.

Aún quedan detalles por resolver y evaluar diversos aspectos relacionados con el juego. En ello están poniendo todo su empeño los componentes del equipo con la siempre habitual presión de trabajar contra reloj. Pero, de llevar a buen puerto «Pro-Rally 2001» culminando el sorprendente trabajo del equipo de UBI, nos encontraremos en breve, sin lugar a dudas, con uno de los lanzamientos en el género de simulación al volante más particulares y mejor elaborados en mucho tiempo. Más adelante dicho equipo se plantea abordar un desarrollo para PlayStation 2, la plataforma que, con diferencia, implica un mayor reto.

S.T.M.

poder
absoluto

WingMan Force 3D



WingMan RumblePad™



WingMan Formula™ Force GP

El poder está en tus manos. WingMan® Force 3D. Toda la ventaja que necesitas para ganar. Toda la sensación que quieres para vivirlo como si fuera real. Siente la fuerza con Logitech. **www.logitech.com**





El renacer de una Compañía

En su última etapa, las grandes producciones para PlayStation de Codemasters han provocado que el gran público les identifique como una compañía especializada en software para consolas. Sin embargo, hace unos días asistimos en Londres a la presentación de sus próximos lanzamientos para Pc, y como comprobaréis en este reportaje, su apuesta en esta plataforma es, al menos, tan importante como lo es en el área de consolas.

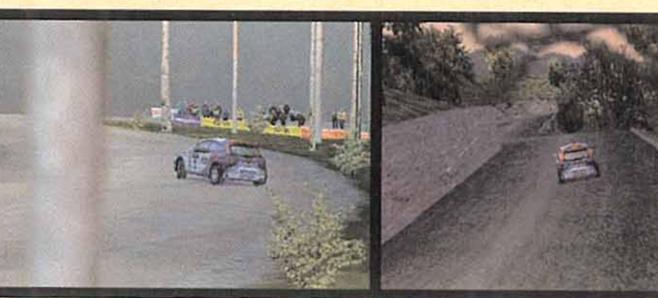
La presentación se realizó en uno de los más céntricos y exitosos net-cafés de la capital británica, situado en un sótano de Whitfield Street, con cerca de una treintena de ordenadores conectados mediante red local. Debido a lo especial de la ocasión y al enorme número de asistentes al evento, incluida una importante representación de la prensa especializada internacional, la buena organización era un requisito indispensable, así que lo primero que hicimos, nada más llegar, fue reservar unos minutos con cada uno de los responsables de los productos allí presentados.

Durante cinco apasionantes horas, pudimos movernos con total libertad por los ordenadores del net-café, viendo los juegos y hablando con los principales desarrolladores de Codemasters.

«Colin McRae 2.0», «Flashpoint», «Snooker», «Insane» y «Music 2000»; cinco títulos, cinco razones de peso para el renacimiento de una compañía programadora con solera, que ahora ha centrado su atención en el Pc.

C.F.M.



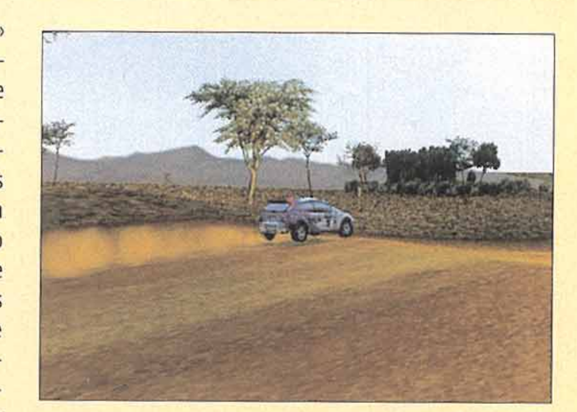


Colin McRae 2.0 | *el más esperado*

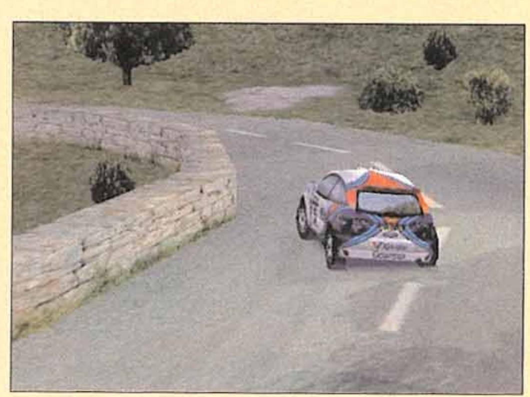
De todos los títulos presentados, tal vez fue «Colin McRae 2.0» el que más llamó nuestra atención por el tiempo que llevábamos esperando la versión para PC, tras haber visto la enorme calidad del juego en consola. La primera impresión que obtuvimos al probar las demos fue muy positiva. Los gráficos cuentan con unos niveles de resolución y detalle sorprendentes, los modelos tridimensionales de los vehículos por ejemplo, son de lo mejor que hemos visto hasta el momento, con permiso por supuesto de «Rally Championship» y de otros títulos de peso dentro del género. Sin embargo, tanto la calidad de los movimientos como la física son sorprendentes. Realmente sentiremos los cambios de terreno porque nuestro coche reaccionará de manera diferente a nuestras acciones, si se encuentra en barro, asfalto o nieve. Igualmente se van a reflejar los desperfectos sufridos por los impactos, por lo que si la dirección se deteriora, nos costará más controlar nuestro vehículo; si el motor o los frenos se rompen, ocurrirá lo mismo.

Gracias a la licencia conseguida para la elaboración del juego, todos los coches que aparecerán van a ser los mismos que los que participaron en el anterior campeonato de Rally, desde el Subaru Impreza, hasta el Ford Focus, pasando por el Peugeot 206, entre otros. Los modelos estarán hechos con todo lujo de detalles, no sólo de diseño sino también mecánicos, pues se han utilizado todos los estudios previos que se hicieron a los coches reales para la elaboración de los modelos virtuales.

«Colin McRae 2.0» viene a revolucionar lo visto hasta el momento en lo que a juegos de rally se refiere. Lo poco que hemos visto ha servido para convencernos de ello y ya estamos esperando con los brazos abiertos una versión definitiva que nos ratifique en nuestra opinión inicial.









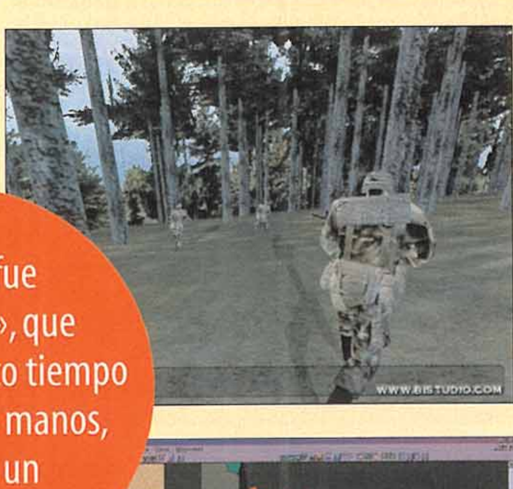


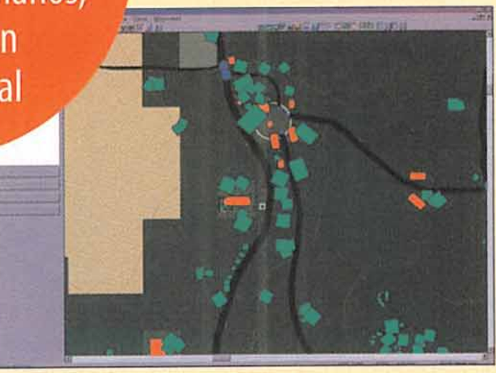


Flashpoint | *la sorpresa*

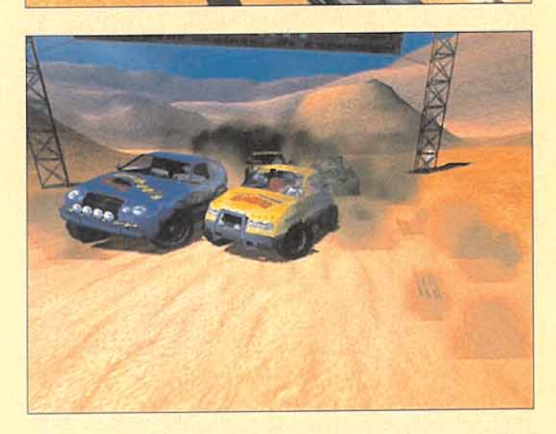
La sorpresa vino con este título, del que tanto tiempo llevamos oyendo hablar, y que ha cambiado de manos varias veces para acabar finalmente con el sello y el estilo de Codemasters. En todo ese tiempo, han sido numerosos los cambios a los que se ha visto sometido este proyecto, aunque todo para bien. Muchos recordarán sin duda el juego «Hidden & Dangerous», pues «Flashpoint» viene a ofrecer una misma temática y género, con un estilo gráfico radicalmente diferente y muchas más opciones. De éstas últimas, la que más nos atrajo fue que, además de las misiones y campañas precreadas, se ofrecerá un editor de fácil manejo, con el que se puede diseñar todo tipo de campañas, decidiendo aspectos como el número y clase de soldados, los vehículos, los elementos del escenario y el tipo de misión. Podremos controlar el juego como si se tratara de estrategia en tiempo real, seleccionando las unidades con el ratón y llevándolas de uno lado a otro a golpe de clic de ratón o como en un arcade, controlando directamente a uno de los soldados y moviéndonos y disparando al igual que haríamos en «Quake III», por ejemplo.

La sorpresa fue «Flashpoint», que después de tanto tiempo cambiando de manos, por fin es un proyecto real





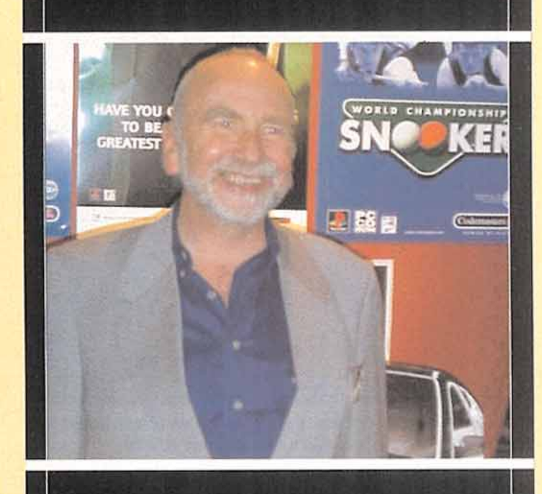
El editor de escenarios vendrá provisto de un mapa general desde el que podrán posicionarse todas las unidades participantes en la batalla



Insane | *la locura*

Con «Insane» va a llegar la completa y disparatada locura para los amantes de los frenéticos arcades de conducción. A bordo de toda suerte de vehículos, desde todo–terrenos o buggies, hasta otros más alocados como los speeders o los camiones pesados de construcción, vamos a poder participar en toda clase de juegos: ver quién es el primero en atravesar una sucesión de arcos, una carrera en un circuito cerrado o una captura de la bandera. Hasta ahí, todo sería normal y este juego no ofrecería nada innovador, pero si decimos que todo esto se hace online ¿la cosa cambia verdad? Cierto, «Insane» es un juego pensado para ser disfrutado exclusivamente en Internet. Ya se han construido las comunidades virtuales donde podrán conectarse los usuarios y organizar así mil y una partidas en las que sólo los más habilidosos se alzarán con la victoria. El entorno gráfico será completamente tridimensional, gracias a un motor completamente nuevo, llevado a cabo por el mismo equipo programador, capaz de soportar velocidades de vértigo en la acción, junto con un nivel de detalle y unas resoluciones de escándalo.

La versión de «Insane» que tuvimos la oportunidad de probar, estaba conectada a un portal de partidas hecho para la ocasión y jugamos con gente de Codemasters que se encontraba en sus oficinas. La experiencia fue francamente divertida e incluso ganamos alguna que otra partida.



JIM DARLING

No hay que dejarse engañar por su edad, ya que lleva muchos años dentro del sector y puede considerarse como una inagotable fuente de sabiduría dentro del negocio. Es uno de los principales responsables de la mayoría de los proyectos actuales de Codemasters, así como uno de los directivos de la compañía. Hablar con él fue un auténtico placer pues no sólo estaba abierto a cualquiera de nuestras preguntas al respecto, sino que consiguió transmitirnos el entusiasmo con el que enseñaba todos los juegos.

Micromanía: ¿Qué título cree que tendrá mayor éxito de todos los que está presentando hoy la compañía?

Jim Darling: *Aquellos que creo que tendrán una mayor afluencia de público son «Colin McRae 2», por supuesto y «Flashpoint». Con «Insane» va a ser un caso especial porque los usuarios online son cada vez más numerosos, pero a la vez son un tanto inestables y pocas veces se les consigue mantener en un mismo juego. Justo el caso contrario que con «Snooker» y «Music 2000» que aunque no tendrán muchos seguidores, éstos serán fieles al programa al cien por cien.*

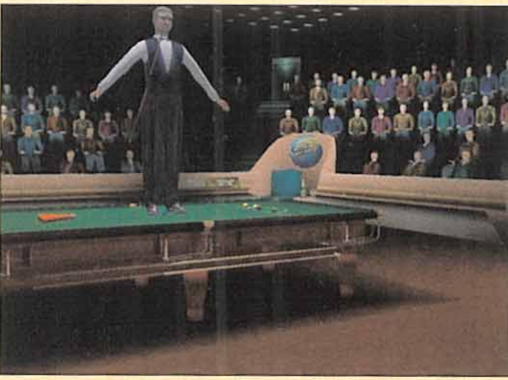
MM.: ¿Piensa que esta presentación dará a conocer realmente a Codemasters como compañía líder en el terreno del PC?

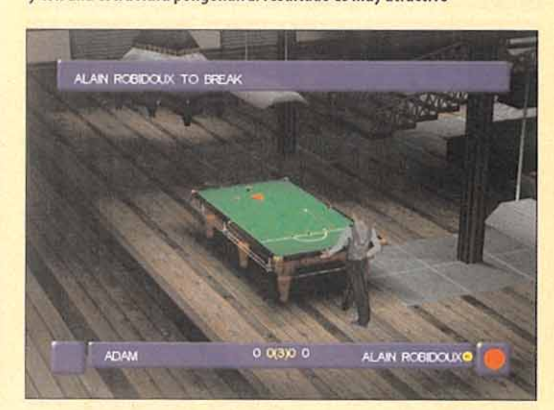
Jim Darling: *No sólo lo creo, sino que estoy completamente seguro. La calidad de nuestros productos habla por sí misma, con lo que no tenemos que esforzarnos demasiado en darles bombo. Vosotros, los medios, os encargaréis de ello con toda seguridad. Esto nos permite centrarnos en otras labores corporativas.*

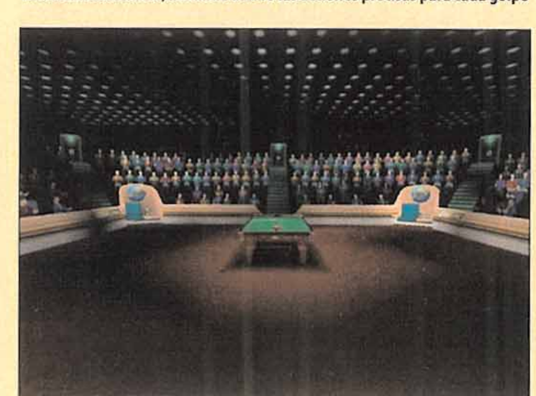
MM.: ¿Seguirá Codemasters dándole la misma importancia a las consolas o por el contrario se dedicará más al PC?

J.D.: *Dado que el número de usuarios de consolas es mucho mayor que el de poseedores de PC, aficionados a juegos, no podemos dejar de lado ese mercado. Además, con las nuevas consolas que están por salir... Desde luego no descartamos que vayamos a programar para ellas en alguna ocasión.*


El entorno que rodea a las mesas de juego está construido en tiempo real y con una estructura poligonal. El resultado es muy atractivo


Por primera vez, los jugadores aparecerán durante la partida como modelos tridimensionales, llevando a cabo las acciones precisas para cada golpe





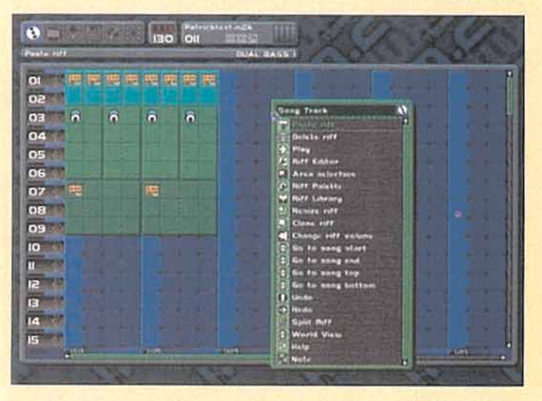
Snooker | *el modesto*

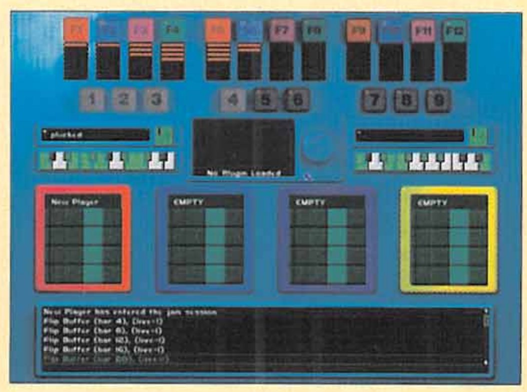
Este fue el título que más fríos nos dejó, no porque estuviera mal programado o porque su aspecto fuera modesto, sino por el tema que trata. «Snooker» es un simulador centrado en el deporte del billar británico. Una modalidad prácticamente desconocida en nuestro país, por lo que nos atrevemos a vaticinar que su aceptación no va a ser muy elevada. A pesar de ello, y centrándonos únicamente en el aspecto tecnológico, tenemos que admitir que «Snooker» está genialmente realizado y es el primero en crear un verdadero entorno tridimensional, alrededor de la mesa de juego, es decir, que a diferencia de otros títulos de billar, donde además de la mesa lo único que podemos ver, con suerte, es una habitación vacía, aquí vemos público asistente e incluso a los expertos billaristas que están disputando la partida. En cuanto a ambientación, «Snooker» no tendrá rival en absoluto, y sería un auténtico éxito mundial de ventas dentro de su género, si no tratara de un juego en cierto modo minoritario.

«Colin McRae 2.0»fue el juego estrella del evento. Decenas de miradas curiosas se mostraban asombradas al ver el funcionamiento del juego

Music 2000 | *el conocido*

Ya hablamos en su momento de este original título, cuya versión de Playstation gozó de gran aceptación entre los usuarios con inquietudes musicales. Siguiendo un cómodo y sencillo sistema de samplers, se pueden crear divertidas melodías de todos los estilos: trance, techno, rock... Podremos incluso modificar los samplers para que se adapten a nuestras composiciones, en longitud e incluso notas. Por si esto fuera poco, incluso podremos crear vídeos y hacer que se muestren al ritmo de la música. Sin duda, un programa que ofrecerá horas y horas de diversión creativa.







RICHARD DARLING

La juventud no se riñe con la ambición y Richard Darling está sobrado de esto último. Además, dado que cuenta con los consejos de Jim, la mezcla generada explota en un empresario con gran futuro y una enorme experiencia que se remonta a la época del Spectrum, cuando junto con su hermano se dedicaba a la programación. Al mantener unas palabras con él, tuvimos la sensación de conocer a una persona mucho más impetuosa que su padre y con una visión de futuro más agresiva, así que decidimos hacerle las mismas preguntas para contrastar sus respuestas:

Micromanía: ¿Qué título crees que tendrá más éxito de todos los presentados?

Richard Darling: *«Insane», por mérito propio tiene que romper el mercado del PC. Los juegos online cada vez gozan de más aceptación y nuestro producto tiene, por un lado la calidad tecnológica de un juego normal para un solo jugador y, por el otro, una infraestructura suficiente como para dar una calidad de juego a través de Internet lo suficientemente buena y libre de lag como para atraer a cualquier jugador.*

«Colin Mc Rae 2», por supuesto que será también un éxito, al arrastrar un renombre que muy pocos otros juegos de coches pueden alcanzar hoy por hoy. «Flashpoint» revolucionará todo lo visto hasta el momento en lo referente a juegos de estrategia por las grandes posibilidades de juego que ofrece.

MM.: ¿Piensa que esta presentación dará a conocer a Codemasters como compañía líder en el terreno del PC?

R.D.: *Los juegos que aquí presentamos dicen mucho de las intenciones que traemos. Queremos convertirnos en una compañía a la que muchas otras tomen como ejemplo.*

MM.: ¿Seguirá Codemasters dándole la misma importancia a las consolas o por el contrario se dedicará más al PC?

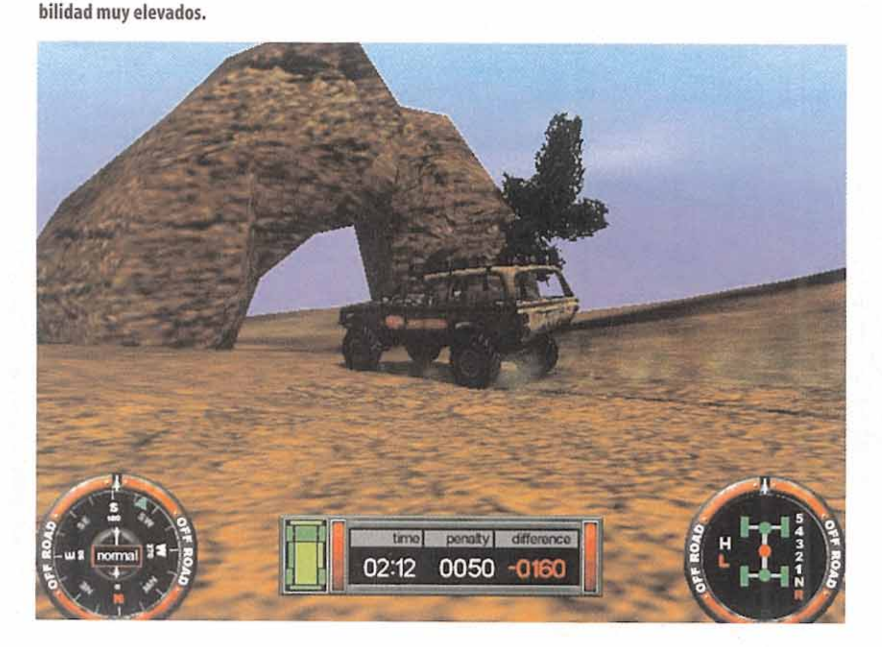
R.D.: *Las consolas son un sector cada vez más floreciente, sobre todo con la salida de la Playstation 2, la Game Cube y la X-Box, por lo que no podemos alejarnos de este sector, sino seguir dándole todo nuestro apoyo.*





SCREAMER TROPHY 4X4

CHANNEL 42, CLEVER DEVELOPMENT, VIRGIN/ PC Una nueva incursión en el mundo del motor, con el sello de «Screamer», está a punto de ver la luz aunque, en el caso que nos ocupa, el equipo que desarrollo los títulos originales no ha estado involucrado directamente en la creación de «Screamer Trophy 4x4». La variación ha sido grande en la base del juego, puesto que una serie de poderosos todoterrenos se convierten ahora en los protagonistas del título. Combinación de simulación y arcade (según la modalidad escogida), con opciones multiusuario realmente atractivas, nos encontramos con un producto que ofrece un realismo realmente resaltable, con una simulación física excelente y unos resultados y jugabilidad muy elevados.





A TRAIN. MICROSOFT TRAIN SIMULATION

KUJU, SIMIS/PC La unión de Microsoft, cuyo grupo de especialistas en simulaciones es harto conocido y ha dado, a lo largo de los años, resultados espectaculares, centrados en la aeronáutica, y Kuju, compañía con más de un lustro a sus espaldas, con su grupo Simis como expertos en el mismo género, ha dado como resultado la creación de «A train», un simulador de ferrocarriles que, una vez superada la sorpresa de tan original concepto, ofrece un aspecto excelente y mucho más atractivo de lo que pueda aparentar a simple vista. Diversas compañías históricas aparecen disponibles en el juego, pudiendo llegar incluso a convertirnos en ingenieros del legendario Orient Express.

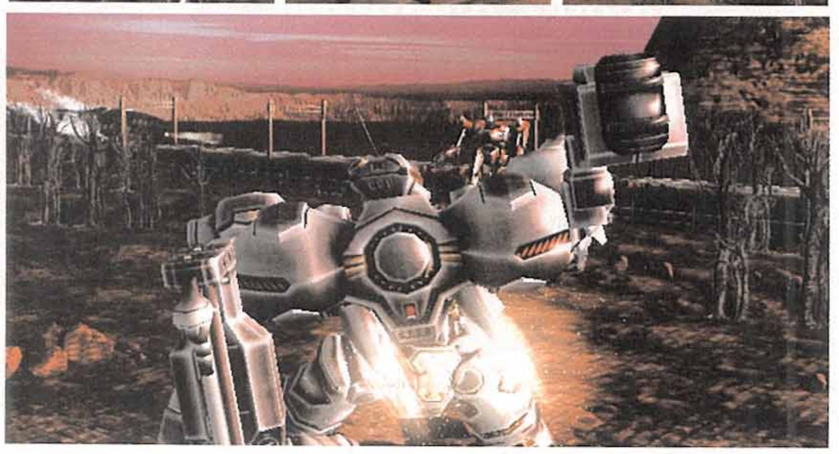


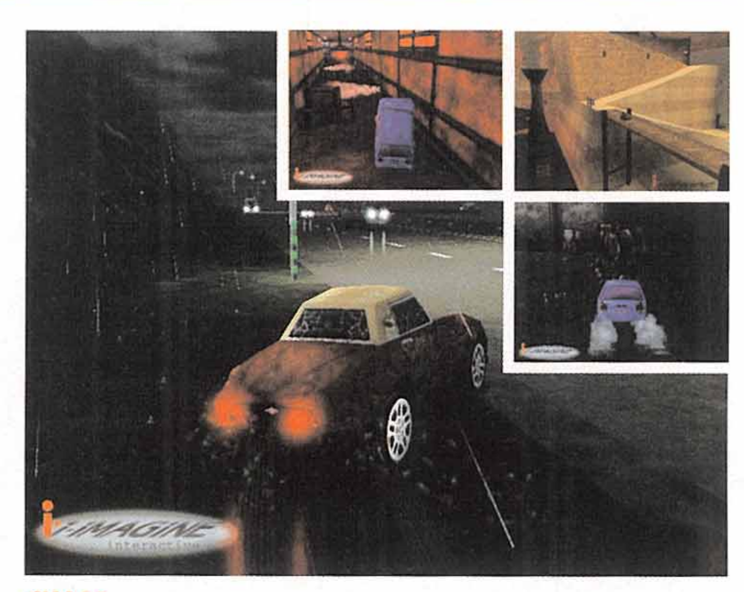


ARMORED CORE 2

KOEI, ACCLAIM/ PLAYSTATION 2 Koei ha roto esquemas en Japón con el lanzamiento de «Kessen», para PlayStation 2 y mientras prepara otra serie de proyectos para la nueva consola de Sony, va mostrando poco a poco más información de uno de sus desarrollos más interesantes: «Armored Core 2». Centrado en la acción, con toques de estrategia, los monstruos mecánicos que protagonizan este, visualmente espectacular, título prometen ofrecer horas de diversión, en batallas de corte futurista, en las que la fuerza vale tanto como la habilidad a la hora de escoger tácticas y armamento.





CHASE

I-IMAGINE/ PC, PLAYSTATION 2, X-BOX Con el cierto toque exótico que da hablar de un grupo de programación afincado en Sudáfrica, llega «Chase», dispuesto a hacer que unas cuantas cabezas de la industria dirijan sus miradas hacia el país africano. El grupo de desarrollo de «Chase», I-Imagine, está compuesto por antiguos miembros de compañías como Blizzard, Westwood, THQ o LucasArts, y lo que se traen entre manos es un juego de coches que combina hábilmente simulación con pruebas de especialista, e incluso un cierto toque arcade. «Chase» destaca, además, por su original diseño, abordando unos muy peculiares vehículos como protagonistas del conjunto, y pretendiendo claramente marcar diferencias con cualquier otro título de su mismo género.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights



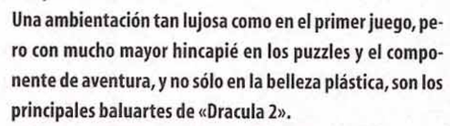
DINASTY WARRIORS 2 KOEI, ACCLAIM/PLAYSTATION 2 Según se afirmó a Micromanía en el pasado ECTS, «Dinasty Warriors 2», en su versión japonesa, se había aupado al segundo puesto en las listas de ventas de PlayStation 2, en el país del sol naciente. Algo que podría implicar un éxito similar en Europa, pese a que también hay que tener en cuenta el escaso catálogo de juegos disponibles en la actualidad en el mercado nativo de la consola.

El título de Koei parece ofrecer una calidad técnica adecuada aunque, a tenor de lo poco visto de una versión PAL, hasta la fecha, está por dilucidar si la variedad en la acción, el diseño global del juego y la variedad de opciones llega a redondear perfectamente el conjunto.





DRACULA 2 INDEX +/PC Como Micromanía ya intuyó tras contemplar el final de «Dracula», la preciosista aventura gráfica distribuida por Microids hace poco más o menos un año, una segunda parte estaba en camino. Y en breve llegará al mercado español, completamente localizada a nuestro idioma. «Dracula 2» –de momento, sin subtítulo alguno– continúa justo en el momento en que la primera aventura finalizaba, y nos lleva hasta Londres donde Jonathan intenta que Mina se recupere del embrujo del Conde, aunque éste se ha desplazado secretamente hasta la ciudad, para acabar lo que ya había empezado en la lejana Transilvania.

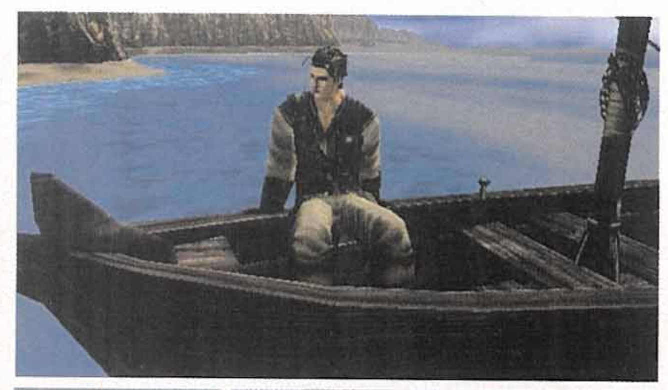


Una ambientación tan lujosa como en el primer juego, pero con mucho mayor hincapié en los puzzles y el componente de aventura, y no sólo en la belleza plástica, son los principales baluartes de «Dracula 2».















ETERNAL RING KOEI, ACCLAIM / PLAYSTATION 2 Nuevos datos van llegando sobre uno de los primeros juegos de rol para PlayStation 2, aunque su fecha de aparición en España está por confirmar, si bien se espera que coincida, prácticamente, con el lanzamiento de la máquina. «Eternal Ring» presenta, a priori, un atractivo aspecto en el que interviene no sólo una calidad gráfica bastante notable, sino una buena ambientación global, con la que un mundo fantástico se abre ante el jugador en el más puro universo de espada y brujería, que tan bien encaja en este género. Queda por ver si «Eternal Ring» es capaz de innovar algo en el tradicional diseño del rol japonés, que va quedando algo desfasado en los últimos tiempos.

EL REY ARTURO CRYO / PC La compañía gala continúa su línea de adaptaciones al mundo de los juegos de épocas históricas, en forma de aventuras gráficas, combinadas con ligeros toques de acción, gracias al desarrollo de un nuevo engine que hizo su aparición en «La Máquina del Tiempo».

En este caso, sin embargo, la Historia se mezcla con la leyenda, puesto que el mito artúrico es la base del guión de la nueva producción de Cryo. Todos los escenarios popularmente conocidos en la base de la leyenda de Arturo (Tintagel, Camelot...) y los caballeros de la Mesa Redonda hacen su aparición, con mayor o menor protagonismo, en este nuevo título que llegará, salvo imprevistos, este mismo mes de noviembre.











FREEDOM: FIRST RESISTANCE RED STORM, UBI SOFT / PC Aunque no muy conocida por el gran público, Anne McCaffrey, que ya ronda los ochenta y muchos, es una escritora afincada en Irlanda que está viviendo un momento dulce con dos de sus libros adaptados al mundo del videojuego. «Freedom: First Resistance» se basa en una novela ambientada en un futuro en que la humanidad se ve envuelta en un conflicto terrible con una raza extraterrestre, que usa a los seres humanos como esclavos. Combinación de acción y aventura, con una perspectiva en tercera persona, en cierto modo «Freedom» sigue una línea parecida a la de otro título: «The Nomad Soul».



GUNMAN CHRONICLES SIERRA / PC Una curiosa mezcla entre el salvaje oeste y el más futurista de los juegos de acción en 3D, basado en una línea de diseño muy parecida a la de «Half Life», es lo que propone «Gunman Chronicles». La fantasía se aprecia desbordante en este nuevo título de Sierra que, partiendo de un género más que trillado, hace uso de recursos como la tecnología futurista, mezclada con escenarios selváticos, animales prehistóricos y todo tipo de aberraciones genéticas y mecánicas, formando un conjunto que es una auténtica bomba para liberar adrenalina. «Gunman Chronicles» aparecerá en breves semanas en nuestro país, para deleite de todos los aficionados a darle gusto al gatillo.

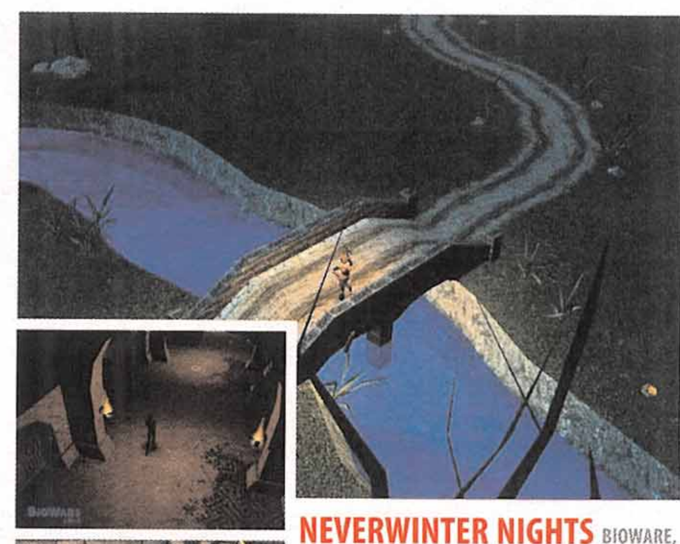






KESSEN KOEI, E.A. / PLAYSTATION 2 «Kessen» ha sido uno de los títulos que, desde su lanzamiento, más han llamado la atención sobre las posibilidades de la nueva PlayStation 2. Tanto en lo referente a tecnología –con unas secuencias cinemáticas realmente espectaculares– como por su género, la estrategia, y su adaptación al universo de las consolas. Aunque la aproximación al género es, cuando menos, peculiar, sí resulta de gran mérito la apuesta de Koei a la hora de asumir el riesgo de utilizar un soporte como la PS2 para afrontar nuevos conceptos. Quizá a los usuarios aficionados a la estrategia, que se muevan en el mundo del PC, les resulte algo simplista en ciertos apartados, pero, aún así, es un título a tener en cuenta en los próximos meses.



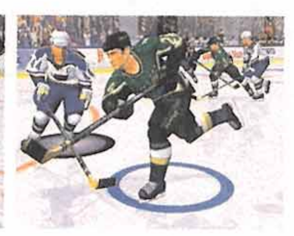



NEVERWINTER NIGHTS BIOWARE, VIRGIN, INTERPLAY/PC El desarrollo de este esperado título de Bioware va viento en popa, pero la compañía se niega a aventurar una fecha aproximada de lanzamiento, para desesperación de la legión de seguidores del mundo del rol, que pueden estar seguros de contar con una nueva joya de la compañía canadiense, desde el momento en que vea la luz. El engine sigue sufriendo retoques continuos para favorecer, en todo lo posible, la jugabilidad y ensalzar la ambientación, uno de los puntos fuertes del juego. Además, la inclusión del editor de niveles, "Aurora Toolset", será un aliciente más en el conjunto.

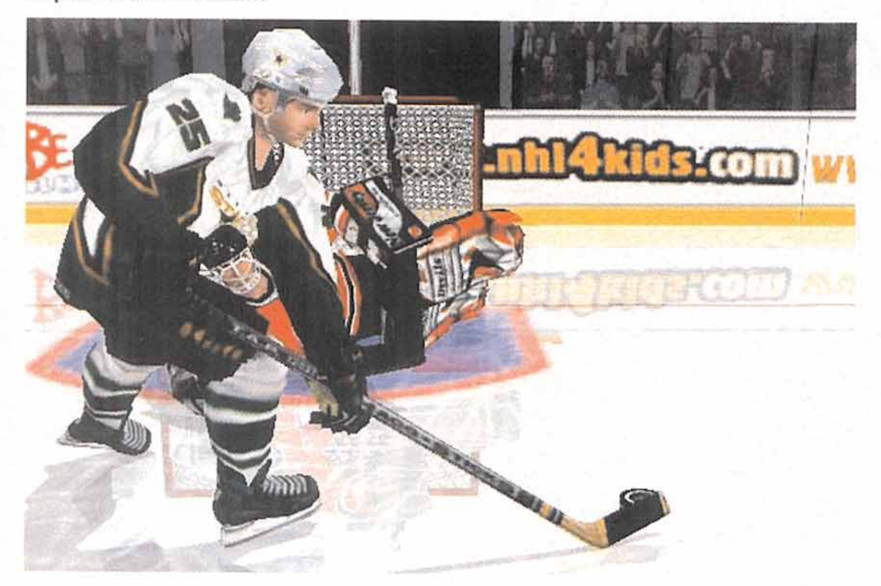


En **inicio.com** encontrarás toda la información on-line con los contenidos necesarios para resolver tus dudas y curiosidades sobre informática, Internet, e-commerce, bases de datos, posibilidad de descarga de música en MP3 y juegos. Explicado con un lenguaje sencillo y accesible para cualquier internauta.
inicio.com_
ya.com
INTERNET_FACTORY
rómulo & remo





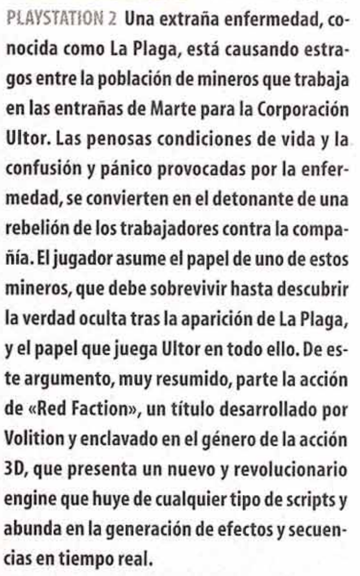
NHL 2001 E.A. SPORTS /PC, PLAYSTATION, PLAYSTATION 2 E.A. Sports entra en su época dorada de todos los años. Algunas de las ediciones "2001" de sus juegos ya están a la venta («Madden», «Superbikes») y otros, como «FIFA», «NBA» o este «NHL» parece que este año van a tener un ligero retraso, al menos en sus versiones de PC, apareciendo, en todo caso, antes de final de año. «NHL» como viene siendo costumbre, es de los títulos de la compañía que más y mejor potenciados están en su apartado técnico, al tiempo que ofrece un realismo realmente elevado en sus diferentes versiones. A destacar la práctica similitud entre PC y PlayStation 2, en el apartado gráfico, aunque con distinciones en las opciones, como la inclusión de un editor en aquel, amén de las posibilidades multiusuario.





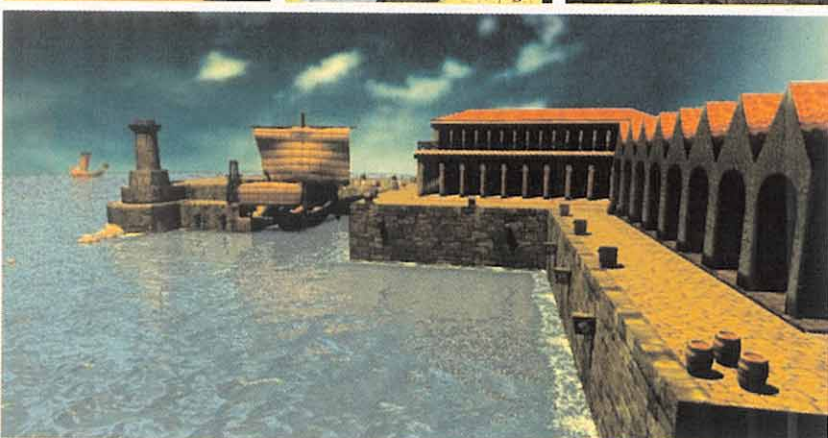


RED FACTION VOLITION, THQ/PC, PLAYSTATION 2 Una extraña enfermedad, conocida como La Plaga, está causando estragos entre la población de mineros que trabaja en las entrañas de Marte para la Corporación Ultor. Las penosas condiciones de vida y la confusión y pánico provocadas por la enfermedad, se convierten en el detonante de una rebelión de los trabajadores contra la compañía. El jugador asume el papel de uno de estos mineros, que debe sobrevivir hasta descubrir la verdad oculta tras la aparición de La Plaga, y el papel que juega Ultor en todo ello. De este argumento, muy resumido, parte la acción de «Red Faction», un título desarrollado por Volition y enclavado en el género de la acción 3D, que presenta un nuevo y revolucionario engine que huye de cualquier tipo de scripts y abunda en la generación de efectos y secuencias en tiempo real.

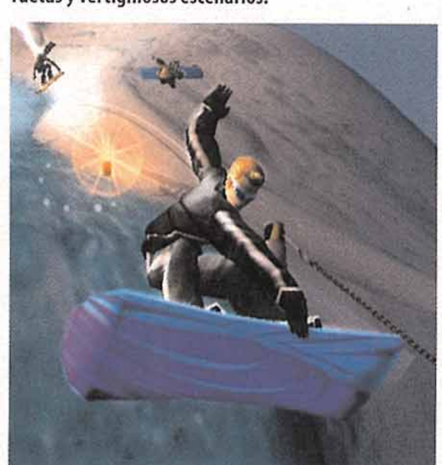



ROMA MONTPARNASSE/PC Las compañías francesas parecen estar especializándose en la aventura histórica. A los títulos de Cryo se une ahora «Roma», de Montparnasse, que nos lleva a los tiempos más gloriosos del Imperio Romano, con personajes como Julio César y Cicerón, en plena acción. El juego recrea algunos momentos tan importantes como las alianzas con Egipto, las intrigas políticas del Senado, las discusiones sobre la República, etc. Toda la grandeza, lujo y miserias de la antigua Roma está fielmente recreada en el producto, que ha contado con la asesoría de expertos en la historia de esta civilización.



SSX E.A. SPORTS/PLAYSTATION 2 Un título original dentro de la línea de producción de E.A. Sports, que estrena también la exclusividad para PlayStation 2. La acción se basa en una recreación –pero no simulación, sino en un estilo claramente arcade– de snowboarding. «SSX» ofrecerá tres modos de juego diferentes, para experimentar todas las habilidades posibles que el jugador sea capaz de desarrollar. Una muy buena simulación física ayuda a ensalzar el realismo del juego, así como el potencial técnico de la consola, que convierte la pantalla en un espectáculo visual, lleno de piruetas y vertiginosos escenarios.







THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

OVERMAX STUDIO/EIDOS/PC El mundo de la estrategia parece haber descubierto las inmensas posibilidades de la historia oriental, tras la aparición del excelente «Shogun. Total War». Sin embargo, nadie mejor que los chinos para hacer un juego basado en su Historia. Y eso es «Three Kingdoms». Overmax Studio es un equipo de desarrollo chino, que está llevando a cabo una buena labor en un juego que aúna virtudes de lo mejor del género, y parece no presentar demasiados peros, salvo cierta reiteración en tópicos de la estrategia que, gracias a su ambientación, no quedan demasiado a la vista. Una buena oportunidad para disfrutar de un tipo algo distinto –o, cuando menos, con una perspectiva distinta a la que grupos europeos y americanos dan al género– de estrategia.

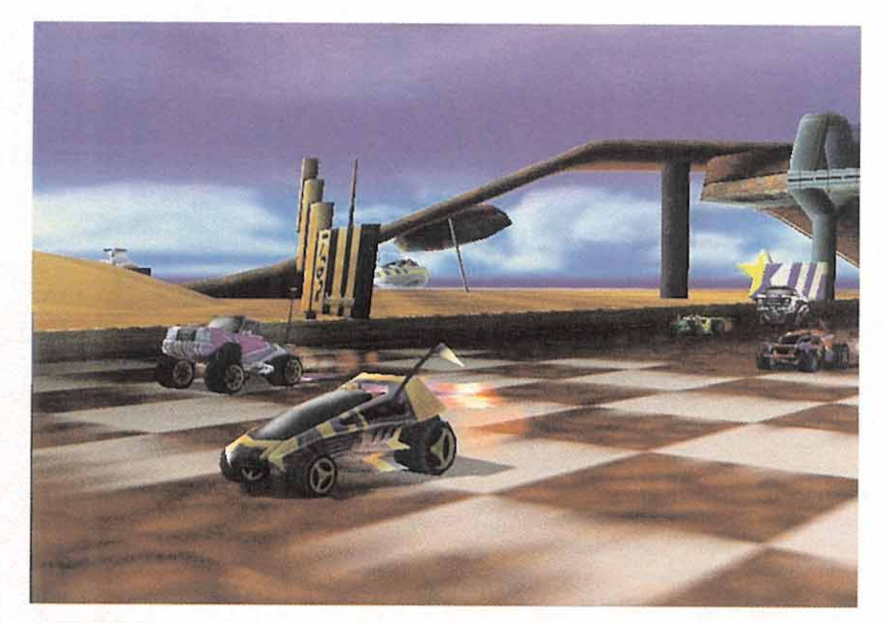












STUNT GP

TEAM 17/PC, DREAMCAST, PLAYSTATION 2 Team 17 vuelve al ataque aunque, en esta ocasión, han dejado de lado sus archipopulares «Worms», para centrarse en el desarrollo de un brillante arcade en que los coches y las acciones de especialista dominan el panorama. «Stunt GP» presentó, además, su versión PlayStation 2 –inicialmente estaba previsto tan sólo para PC y Dreamcast– en el pasado ECTS, mostrando unas excelentes maneras en el apartado técnico y en la jugabilidad. «Stunt GP» ofrece estupendos resultados en sus efectos y detalles, pese a no incidir especialmente en el campo de la simulación, pero procurando ofrecer un conseguido equilibrio entre diversión, espectáculo y realismo







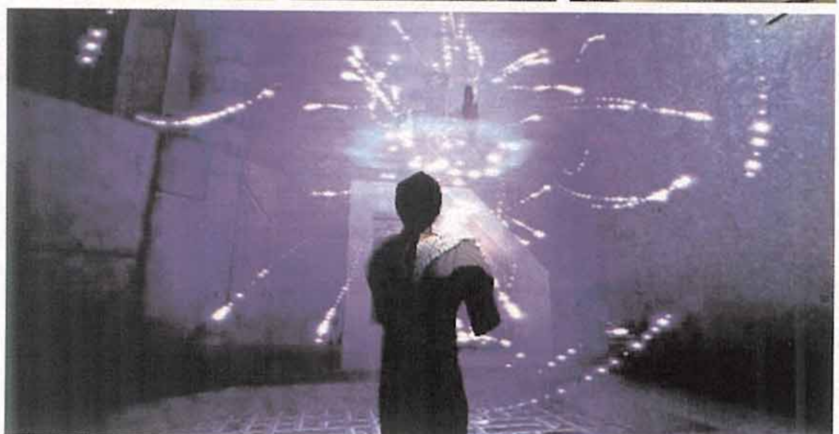
STAR TREK. DEEP SPACE 9. THE FALLEN

SIMON & SCHUSTER /PC Parece que finalmente «Star Trek» va a contar con una adaptación al mundo de los juegos que haga honor a la famosa serie de TV y películas. «The Fallen» abunda en el género de la acción 3D, aunque con ligeros toques de aventura, y tendrá a los protagonistas más conocidos de la serie como personajes principales. Una perspectiva de juego en tercera persona y una cuidada ambientación, que hará fácilmente reconocible todo lo que rodea a la saga, contando con el engine de "Unreal" como base técnica, son las credenciales de este nuevo título.









BLAIR WITCH PROJECT 2

TERMINAL REALITY/G.O.D./ PC Cuando la primera parte de la trilogía de juegos sobre «The Blair Witch Project» acaba de ver la luz, la segunda entrega está ya en fase de duplicación, para un pronto lanzamiento. De nuevo, la leyenda de una fuerza maléfica que habita los bosques de Burkittsville es la base de la historia, aunque la acción se traslada, en la presente ocasión, hasta el momento de la Guerra de Secesión norteamericana, en que parece que la bruja ya estaba haciendo de las suyas. De momento parece que el apartado técnico del juego sigue sin sufrir alteraciones, con el engine de «Nocturne» como piedra angular del conjunto. No está claro si se han realizado ajustes sobre el sistema de juego, aunque mucho nos tememos que no, con las mismas inadecuadas cámaras fijas que no llegan a clarificar la acción, lo que probablemente incidirá, y no de manera positiva, sobre la jugabilidad de este título.












Por fin un pirata
virtual honrado
La fuga de
Monkey Island™
LucasArts Entertainment Company Presenta
Una Super Aventura de Piratas con la Actuación
Estelar de Guybrush Threepwood, Elaine-Marley Threepwood, Charles L. Charles,
Ozzie Mandrill, El Insulto Definitivo y un Montón de Monos.
Para Windows 95/98 - Requiere tarjeta 3D aceleradora.
LucasArts

Rune



Los vikingos son protagonistas más o menos habituales en los video-juegos, gracias al indiscutible atractivo de este pueblo de navegantes y guerreros, que asoló las costas de toda Europa en la Edad Media. Ahora, desde la cocina de Humanhead Studios, nos llegan las primeras versiones de un juego, que promete mucha diversión, pero también una indiscutible calidad gráfica y una recreación fiel de la mitología de los pueblos escandinavos.

Uno de los escenarios del juego. En la imagen se puede apreciar perfectamente la riqueza de detalles y la profundidad del escenario.

El protagonista acaba de dar buena cuenta de un "yeti" con un hacha de doble filo, que además tiene el poder mágico de transformar al enemigo en cuervo.

Mitología escandinava

Ragnar es un guerrero vikingo adolescente a punto de entrar en la madurez y ser considerado un hombre por los suyos. Su objetivo es combatir en innumerables batallas y ser recordado para siempre como un héroe. El momento no podía ser más propicio, ya que las tribus vikingas se encuentran amenazadas por un grupo de vikingos renegados, que se llaman a sí mismos los vikingos negros, y que, llegados de las montañas del interior, han decidido exterminar a las tribus de la costa por no considerar a sus miembros como verdaderos vikingos. El caos y la destrucción amenazan el mundo de Ragnar y ya se sabe que esos momentos son idóneos para los aprendices de héroe. Este será en principio el argumento del juego, un clásico guión de malos muy malos, y "jovencito" que se embarca en una sucesión de aventuras que terminarán con su muerte o con su consagración definitiva para la posteridad como héroe de leyenda.

MITOLOGÍA ESCANDINAVA

Uno de los detalles en los que el equipo de programación está haciendo mayor hincapié, es en la recreación del mundo de los vikingos. Para ello se ha intentado huir de los tópicos y se ha realizado una investigación a fondo de la cultura y la mitología escandinava, para conseguir unos escenarios, personajes, enemigos y situaciones más o menos fieles a esta cultura. Aunque no se trata en ningún caso de una especie de simulación histórica (del tipo de juegos como «Caesar» o «Faraón»), sí se podrán encontrar enemigos que guardarán ciertas semejanzas con personajes mitológicos y armas y objetos con un diseño similar a los que utilizaban los vikingos en su tiempo.

El juego en sí consistirá en ir avanzando a lo largo de una serie de escenarios, enfrentándose a distintos enemigos (goblins, yetis, guerreros, etcétera...). Entre combate y combate, habrá que abrir alguna puerta cerrada o buscar la salida de alguna estancia que aparentemente no la tiene, pero poco más. No habrá puzzles que impliquen la manipulación de distintos objetos o el diálogo con otros personajes.

En un principio se había barajado la posibilidad de que Ragnar opinara e hiciera comentarios a lo largo del juego para orientar al jugador en la solución de algunos problemas, pero en la beta que hemos podido probar en la redacción, el protagonista no dice ni una palabra y se dedica a lo suyo, es decir, "cortar y trocear". Y sobre esto en concreto, el programa ofrecerá múltiples opciones.

Los enemigos del juego estarán fielmente inspirados en los monstruos y criaturas que pueblan la mitología de los vikingos

Ragnar se controlará con el teclado y el ratón. Con el ratón se moverá la cabeza y se accionarán los ataques y defensas con las distintas armas. Con el teclado se desplazará al personaje por los escenarios, que además podrá agacharse, coger objetos, arrojarlos lejos de sí (podrás lanzar tu espada al enemigo, y os aseguramos que tendrá resultados devastadores) y saltar. También habrá otras opciones especiales, como la activación de la magia de cada arma. Dos barras medirán la energía del personaje y la energía mágica de las armas. Combinando el botón de ataque con las direcciones del cursor, se realizarán distintos movimientos de lucha con los que sorprender a nuestros enemigos.

Las armas abundarán y no será raro llevar varias a la vez. Ragnar podrá usar armas de dos manos, un arma y un escudo o sólo un arma.



Humanhead ha utilizado para el desarrollo de «Rune» el engine de «Unreal Tournament» y el editor de niveles «UnrealEd», lo que asegura la calidad técnica de este título

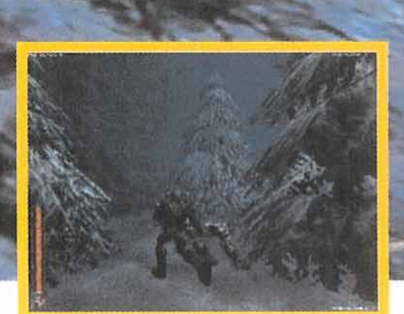
Combate puro

A pesar de que el juego presentará algunos elementos de aventura, básicamente estará enfocado al combate puro y duro. Y para ello se ha preparado todo un arsenal de armas y escudos, de poderes mágicos, de movimientos ofensivos y defensivos, para que en ningún momento decaiga el interés del juego, que será tremendamente adictivo y uno de los pesos pesados de su género en los próximos meses. Veremos hasta qué punto la historia y el universo de «Rune», del que ahora mismo no sabemos casi nada, son tan interesantes como prometen sus creadores (parece que incluso han vendido los derechos a Atlas Games para editar un juego de rol tradicional). Desde luego, en lo que se refiere a la parte más puramente arcade del juego, ya han conseguido muy buenos resultados.

En el interior de la montaña, en las tierras heladas, hay estancias como ésta, de suelo transparente, que resultan de una belleza sobrecogedora.



Esta maza, que el protagonista ha tomado de un goblin muerto, tiene el poder mágico de provocar un derrumbamiento de rocas.



A veces será mejor correr que luchar, como en la pantalla que nos ocupa, en la que desarmado, Ragnar no tiene más remedio que esquivar a los goblins.

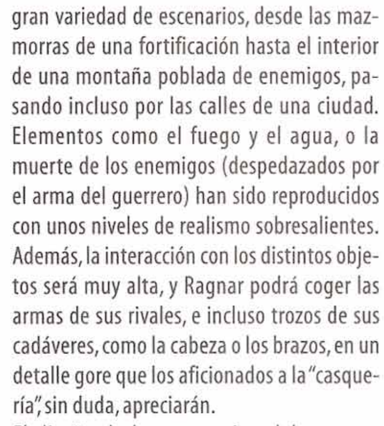
Al recoger una nueva, la que lleve en ese momento quedará guardada en el cinto o en la espalda del protagonista, y siempre podremos ver las armas que llevamos encima. El poder mágico de cada una variará: habrá hachas que quemen al enemigo, le conviertan en nuestro aliado, lancen avalanchas de rocas o transformen al rival en un inofensivo cuervo. La cautela también será un factor a tener en cuenta, ya que muchas veces será recomendable analizar la situación antes de lanzarse a un ataque alocado; no hay que olvidar que entre otras cosas, habrá escenarios plagados de trampas de todo tipo.

Pero básicamente el juego consistirá en avanzar y machacar a todo lo que aparezca por delante, consiguiendo armas mejores cada vez y enfrentándose a enemigos más duros. La riqueza de los escenarios, el detalle de los personajes y los animados combates nos hacen presagiar que «Rune» será un juego muy adictivo y espectacular.

UN ENGINE DE LUJO

Humanhead Studios es una de esas compañías pequeñas que reúnen a viejos conocidos del sector, que han decidido independizarse de las grandes casas, montar su propia empresa y lo más importante..., hacer los juegos que les apetece hacer. Por esa razón, estas compañías nos sorprenden a veces con verdaderas joyas del software, libres, hasta cierto punto, de los engorrosos corsés del mercado puro y duro.

Para este título, Humanhead decidió evitarse el tiempo y el esfuerzo de diseñar un engine propio y recurrió a Epic Games, con la idea de conseguir el engine de «Unreal Tournament» y utilizar, bajo licencia oficial, el editor de niveles desarrollado por Epic, el «UnrealEd». Esta decisión permite que el programa tenga de entrada un engine que ya ha demostrado su potencial, y sobre todo proporciona el tiempo y la energía necesaria al equipo de desarrollo para concentrarse en otros detalles del juego. De todas formas, Humanhead se vio obligada, en ocasiones, a modificar el engine de Epic para realizar algunas mejoras, como añadir un sistema de animaciones más realista o depurar el nivel de detalle al máximo, con la idea de conseguir un entorno más rico y realista en su acabado.



El nivel de detalle de los escenarios, las animaciones y el desarrollo de la acción (todo en 3D real) resultará, a juzgar por lo que hemos visto, excelente. Además existe gran variedad de escenarios, desde las mazmorras de una fortificación hasta el interior de una montaña poblada de enemigos, pasando incluso por las calles de una ciudad. Elementos como el fuego y el agua, o la muerte de los enemigos (despedazados por el arma del guerrero) han sido reproducidos con unos niveles de realismo sobresalientes. Además, la interacción con los distintos objetos será muy alta, y Ragnar podrá coger las armas de sus rivales, e incluso trozos de sus cadáveres, como la cabeza o los brazos, en un detalle gore que los aficionados a la "casquería", sin duda, apreciarán.

El diseño de los escenarios, del guerrero protagonista y de los enemigos, también parece haber sido cuidado hasta sus últimos detalles, buscando así conseguir un entorno que combine la calidad artística de una ambientación inspirada en los mundos fantásticos, con la acción más trepidante.

L.E.C.



Truck Racing

No produce la misma sensación conducir un deportivo a 150 km/h que un camión. Tampoco es lo mismo frenar con éxito una tonelada de vehículo que diez. Las competiciones de camiones son un espectáculo completamente diferente, donde la espectacularidad se basa principalmente en el tamaño y la potencia de esos vehículos, que parecen verdaderos demonios de la carretera.



Podremos elegir entre varias vistas, siendo la más espectacular la del interior de la cabina y la más práctica, para los poco iniciados, la externa

Demonios de la carretera

«Truck Racing» contará con varios modos de juego, todos ellos habituales del género, como son el campeonato o la carrera simple, pero es dentro de ellos donde va a verse el verdadero trabajo de THQ y Synetic, ya que el desarrollo de las mismas estará condicionado por decenas de opciones relacionadas, que afectan por un lado al estado del circuito y por el otro, al rendimiento y configuración de nuestro camión. En lo referente a lo primero, podremos decidir entre el clima que va a acompañarnos durante la competición (lluvia, niebla, soleado...) o dejarlo en modo aleatorio con lo que la sorpresa estará asegurada. En cuanto a lo segundo, la elección será mucho más extensa pues desde la composición y la presión de las ruedas, hasta la relación de marchas o la dureza de la suspensión, pasando por la capacidad de combustible del depósito, o la fuerza de los frenos, todo será modificable por el jugador.



La vista trasera, nos será útil para saber el estado de nuestros inmediatos seguidores, el lado de la pista por el que intentan rebasarnos, la distancia , etc...



Cada circuito tendrá varias pruebas diferentes. El "calentamiento" previo, en el que podremos aprender los pormenores del mismo, lugares donde se encuentran las curvas más peligrosas y zonas donde se puede acelerar más de lo normal.



La vista de la cabina es la que mayor sensación de realismo va a producirnos pues cada desperfecto del terreno o cada golpe que recibamos, afectará directamente a la estabilidad de la misma, pudiendo perder incluso, por momentos el sentido de la orientación.

La clasificación será muy importante porque de ella dependerá nuestra posición en la parrilla de salida durante la carrera y, dado el tamaño de los vehículos y lo difícil que resulta realizar un adelantamiento, nunca está de más salir de en las primeras posiciones. Tanto la posición de entrada por meta, como el tiempo de vuelta, serán decisivos.

La competición será la última de las carreras a disputar en un mismo circuito, y en la que podemos conseguir el trofeo de campeón indiscutible. En el modo de carrera simple, una

El modelo tridimensional de los camiones está muy bien elaborado y cuenta con muchos detalles.



El peso de un coloso, la funcionalidad de un deportivo

A pesar del enorme peso de las máquinas que participan en este juego, el motor del que disponen tiene miles de caballos y la fuerza de sus frenos casi no puede calcularse de lo elevada que es. Esto les permite desarrollar unas aceleraciones y alcanzar unas velocidades punta de vértigo, en absoluto relacionadas con el tamaño del camión. Es por ello que en momentos de máximo riesgo, como una frenada brusca a la entrada de una curva, pueden tener la misma maniobrabilidad que un coche deportivo, salvando las distancias lógicas, por supuesto. Con el suficiente dominio del volante, por nuestra parte, podremos llevar a cabo hasta arriesgados derrapes, aunque las probabilidades de volcar son muy elevadas.

Haga sol, llueva o nieve



La condición climática bajo la que disputemos la carrera afectará enormemente al comportamiento de nuestra máquina. Más que nunca, se ha cuidado este aspecto tan importante en las competiciones reales, y tanto la lluvia como la niebla serán más peligrosas que nunca. Cualquier cosa será poca para acondicionar el camión, desde ruedas diferentes, hasta una suspensión más dura, para un mejor agarre, pasando por una relación de marchas más larga que no nos haga derrapar en las aceleraciones o unos frenos más blandos que no se bloqueen tan rápido en las situaciones difíciles.



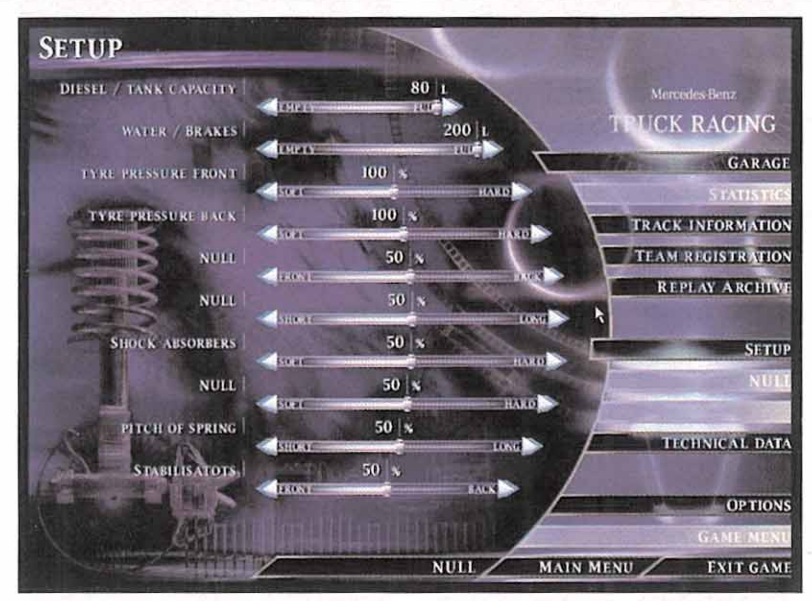




Una de las cámaras que se pueden seleccionar durante el juego. La mejor es la de la cabina del camión, aunque al principio tal vez no sea la má cómoda.



El juego recogerá todas las modalidades típicas de un simulador deportivo, incluyendo por supuesto el campeonato por distintos circuitos.



Prácticamente la totalidad de los parámetros de nuestro camión serán completamente modificables, hasta el punto de tener que variar nuestro estilo de conducción radicalmente. Desde la presión de las ruedas hasta la capacidad del depósito de combustible, pasando por la fuerza de los frenos y la relación de marchas.

vez finalice la misma, volveremos al menú principal, mientras que en el modo de campeonato, acumularemos los puntos para el siguiente circuito, en una especie de liguilla que se desarrollará a lo largo de distintos circuitos ficticios a lo largo del mundo.

CUIDADO HASTA EL MÍNIMO DETALLE

Vamos a contar con varias vistas desde las que controlar nuestro camión, una del interior de la cabina, tal vez la que mayor realismo y espectacularidad va a ofrecernos, y una externa, que será la más indicada para los jugadores poco iniciados en el tema. Luego habrá otra subjetiva pero sin cabina, que da una superior visión del circuito, y otra estática, tipo televisión para ver las "mejores jugadas". La física en las carreras está siendo estudiada con sumo cuidado, de ahí que la mayoría de los jugadores que prueben «Truck Racing», se encontrarán con la sorpresa de que, en absoluto es lo mismo ponerse a los mandos de un monoplaza o de un gran turismo que de un camión. Acciones como frenar prácticamente a la entrada de la curva y usar el freno de mano para derrapar y colocarnos a la salida de la misma, estarán vetadas para estos colosos de metal, ya que la inercia creada por su peso en conjunción con la velocidad que pueden alcanzar, hace necesario que comiencen la frenada mucho tiempo antes y giren de manera gradual. Como este ejemplo, habrá muchas situaciones más que contradicen por completo lo que teníamos entendido por carreras de motor.



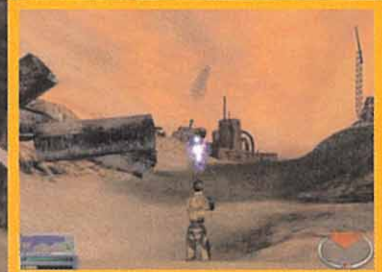


THQ y Synetic están llevando a cabo un perfecto trabajo con este simulador de conducción deportiva, con el que vamos a poder sentir en nuestras carnes una nueva modalidad del deporte de motor: las carreras de camiones. Dentro de muy pocos meses, la versión final verá la luz y estará disponible para todos los aficionados al género y para aquellos que, no siéndolo, quieran descubrir las excelencias de un gran juego. «Truck Racing» tiene todo lo que pudiera desear cualquier título de carreras, y con muchos kilos de metal más.

C.F.M.

Soldier





Puede considerarse a South Peak como una compañía relativamente joven en el terreno de la creación y distribución de software, pero desde luego está consiguiendo licencias y produciendo juegos de gran interés, y da la sensación de haber estado más tiempo en esto que las más antiguas del lugar. «Soldier», el título en el que ahora se encuentran trabajando, puede parecer a simple vista otro arcade shoot'em up de gran espectacularidad visual pero, como Walter Teague, productor de dicho título nos explicó, hay mucho más dentro del programa.

Más arcade que la propia Película

El juego es una versión libre de la película recientemente estrenada del mismo nombre, con Kurt Russell como protagonista. La misión principal del juego se divide en quince frenéticos niveles donde tendremos que acabar con las infinitas oleadas de enemigos que se nos echarán encima. Podremos elegir entre un personaje masculino o uno femenino, además entre todo un arsenal de armas, cada una con un uso específico que deberemos aprender a la perfección para acabar más fácilmente con los adversarios (cada adversario tendrá una debilidad especial que habrá que descubrir para emplear el arma adecuada contra él).

Según palabras de Walter Teague, "el objetivo principal a la hora de hacer este juego es conseguir una acción frenética, con unos gráficos de calidad y una dificultad creciente, que mantenga pegado al asiento al usuario. Muchos otros títulos tienen muy buena calidad visual, pero su escaso interés y, en ocasiones, su excesiva dificultad, hace que la mayoría de los jugadores lo dejen por imposible. Para conseguir tanto una buena calidad técnica como un alto índice de diversión, hemos estado jugando a «Soldier» casi tantas horas como las que nos ha llevado programarlo. Y gracias a eso hemos conseguido una inteligencia artificial en los enemigos que verdaderamente trabaja por mejorar y aprender los movimientos del usuario. Por ejemplo, una situación típica en otro shoot'em up podría ser esta: un enemigo lanzándose hacia nosotros que nos obliga a apuntar y acabar con él sin mayores problemas. En «Soldier», la cosa va a ser diferente pues no sólo ese enemigo aprenderá de nuestros movimientos y actuará en consecuencia, sino que además, si la inteligencia artificial ve que enviándote enemigos en solitario no te supone ninguna dificultad, enviará entonces oleadas de cuatro o cinco."

La acción del juego está basada, de una forma un tanto libre, en el argumento de la película «Soldier»



Sin ánimo de hacer de abogados del diablo, tenemos que admitir, viendo esta pantalla y algunas más, que el juego guarda un parecido más que razonable con el título «Expendable».

Una de las novedades tecnológicas que incluye «Soldier» será su optimización para aceptar el uso de cualquier periférico de visión 3D, lo cual, según el equipo programador, aumentará la espectacularidad de la acción, a la vez que innovará en un campo que hasta ahora parecía abandonado por el género: el de los periféricos de realidad virtual. «Soldier» es un juego que, sin más pretensiones que las de divertir y atraer al público hacia el apasionante género de los shoot'em up, va a seguir una línea argumental interesante que encajará perfectamente con la sucesión de niveles y la aparición de enemigos, hasta el punto de darnos la sensación de estar jugando a algo más que un simple arcade.

C.F.M./D.D.F.

WALTER TEAGUE



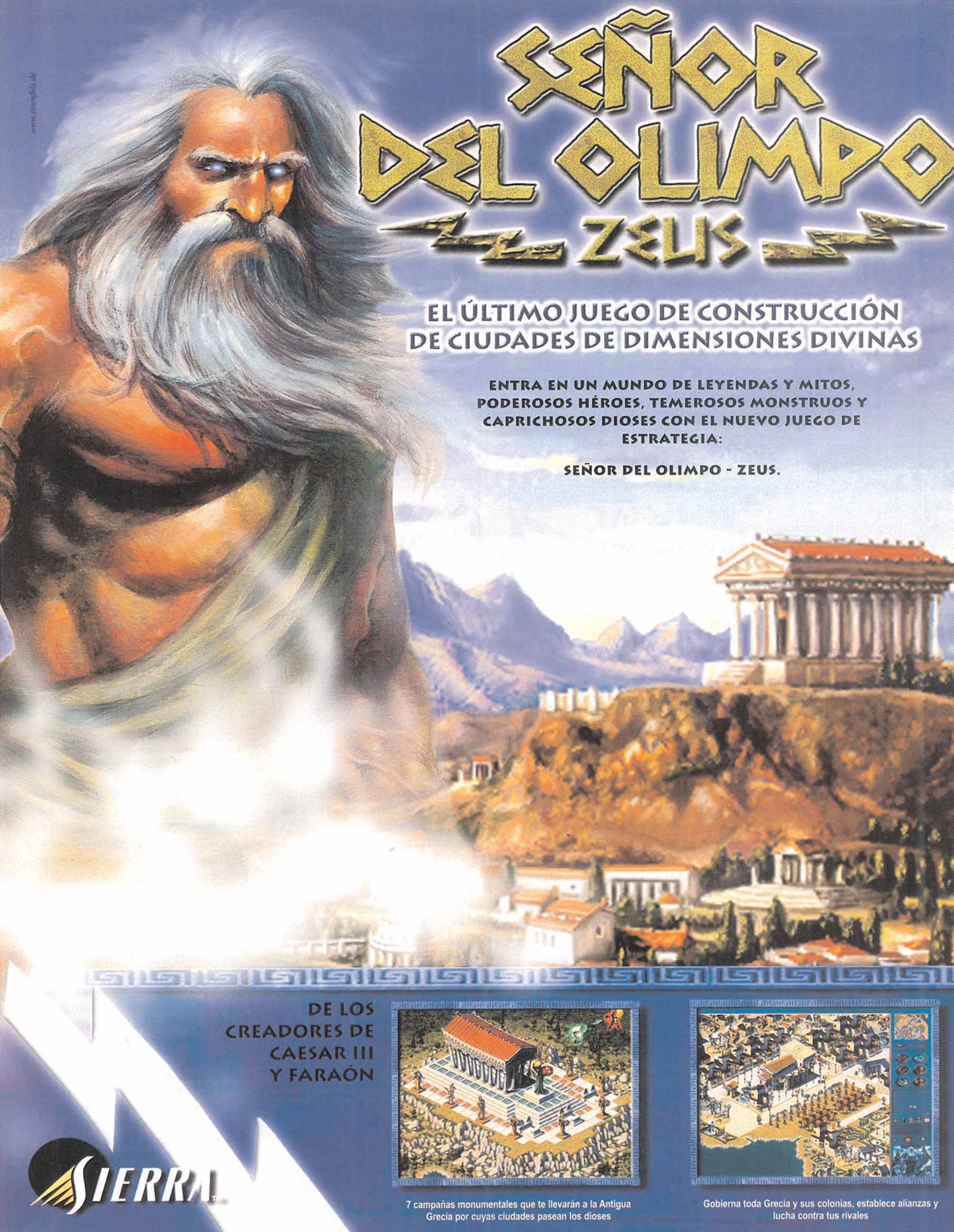
Walter Teague, productor de «Soldier» y principal responsable del proyecto accedió amablemente a responder a todas nuestras preguntas acerca del juego. A pesar de que «Soldier» se encuentra en fase de desarrollo (eso sí, avanzada), ya nos da la sensación de que está más que orgulloso de los resultados obtenidos. En boca de Walter, "«Soldier» viene a revolucionar todo lo visto hasta el momento en lo que a shoot'em up se refiere, pues por primera vez, el argumento tiene alguna relevancia en el desarrollo del juego."



La línea argumental nos llevará a enfrentarnos a tanques futuristas y a enormes monstruos alienígenas, cuya dieta se basa principalmente en "soldado crudo".



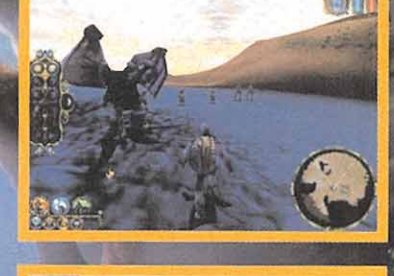
Algunos de los enemigos tendrán un tamaño descomunal aunque la acción en pantalla no se verá en absoluto ralentizada por esto.



SEÑOR DEL OLIMPO
ZEUS
EL ÚLTIMO JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE CIUDADES DE DIMENSIONES DIVINAS
ENTRA EN UN MUNDO DE LEYENDAS Y MITOS, PODEROSOS HÉROES, TEMEROSOS MONSTRUOS Y CAPRICHOSOS DIOSES CON EL NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA:
SEÑOR DEL OLIMPO - ZEUS.
DE LOS CREADORES DE CAESAR III Y FARAÓN
7 campañas monumentales que te llevarán a la Antigua Grecia por cuyas ciudades pasean los dioses
Gobierna toda Grecia y sus colonias, establece alianzas y lucha contra tus rivales
SIERRA

Sacrifice

Será a finales de este mismo mes cuando, según las previsiones, «Sacrifice» hará por fin su esperada aparición. Y las enormes expectativas que ha levantado la última producción de Shiny están bien justificadas, pues en el tiempo transcurrido desde el anuncio y presentación del juego, hasta las primeras pruebas que Micromanía ha podido realizar de «Sacrifice», su atractivo ha ido aumentando continuamente. Una nueva y genial locura de la compañía de Laguna Beach está servida.







Nuestro hechicero comienza el juego en un paraje que se encuentra desolado, en busca de respuestas.



Los cinco dioses nos ofrecen convertirnos en heraldos de su mensaje. No todos son realmente inofensivos.

En manos de **Dios**

Cuando un título llama la atención de Micromanía de manera tan poderosa como «Sacrifice» lo hizo en su momento se justifica un constante seguimiento del mismo, pues pocas veces se suele dar esa conjunción casi mística de innovación, jugabilidad, tecnología y diversión en el mundo del PC. Algo que, por otro lado, suele ser el lema que guía los pasos de una compañía como Shiny que, desde su fundación, siempre ha buscado de manera casi desesperada el reconocimiento de su nombre como sinónimo de distinción y calidad.

Ha llegado el momento en que la compañía, tras varios años de trabajo, y no menos de secreto absoluto sobre el proyecto, ha comenzado a distribuir versiones beta a la prensa especializada para las primeras pruebas del juego, tras las numerosas presentaciones en sociedad marcadas por la fatídica regla de "ver, pero no tocar".

Y una vez puestas nuestras manos sobre «Sacrifice», ¿cuál es el veredicto?

O una gran hecatombe se produce, o estamos ante el que será uno de los títulos más atractivos, divertidos y mejor diseñados de todos los que han salido a la luz en los últimos años en el mundo del videojuego.

CUESTIÓN DE FE

«Sacrifice» se ambienta en un universo fantástico poblado por extrañas criaturas que viven por y para una deidad. El problema es que este peculiar mundo no está regido por los designios de un único dios, sino que cinco divinidades pugnan por el dominio sobre el mismo, sirviéndose de los actos de las susodichas criaturas, entre las que se encuentran monstruos guerreros, poderosos hechiceros y otros seres a los que podemos considerar como el vulgo del lugar.

Pero también las acciones de estos personajes están inspirados por los mismos dioses, lo que, en definitiva, sitúa el universo de «Sacrifice» en un lugar en permanente conflicto entre los todopoderosos, que actúan muchas veces más como niños de parvulario, cogiéndose unas rabietas de tomo y lomo por gobernar cada vez más regiones, que como dioses justos y sabios.

En una de las últimas reyertas, casi todos los grandes guerreros y hechiceros fenecieron de forma cruenta, y en este momento entra en acción un nuevo hechicero, comandado por la habilidad del jugador que se enfrente a «Sacrifice», que descubra toda la verdad que parecen ocultar los dioses sobre el fin último de sus actos y una aparente conspiración que pretende imponer el caos sobre este particular universo, sin que se sepa quién es el verdadero responsable.

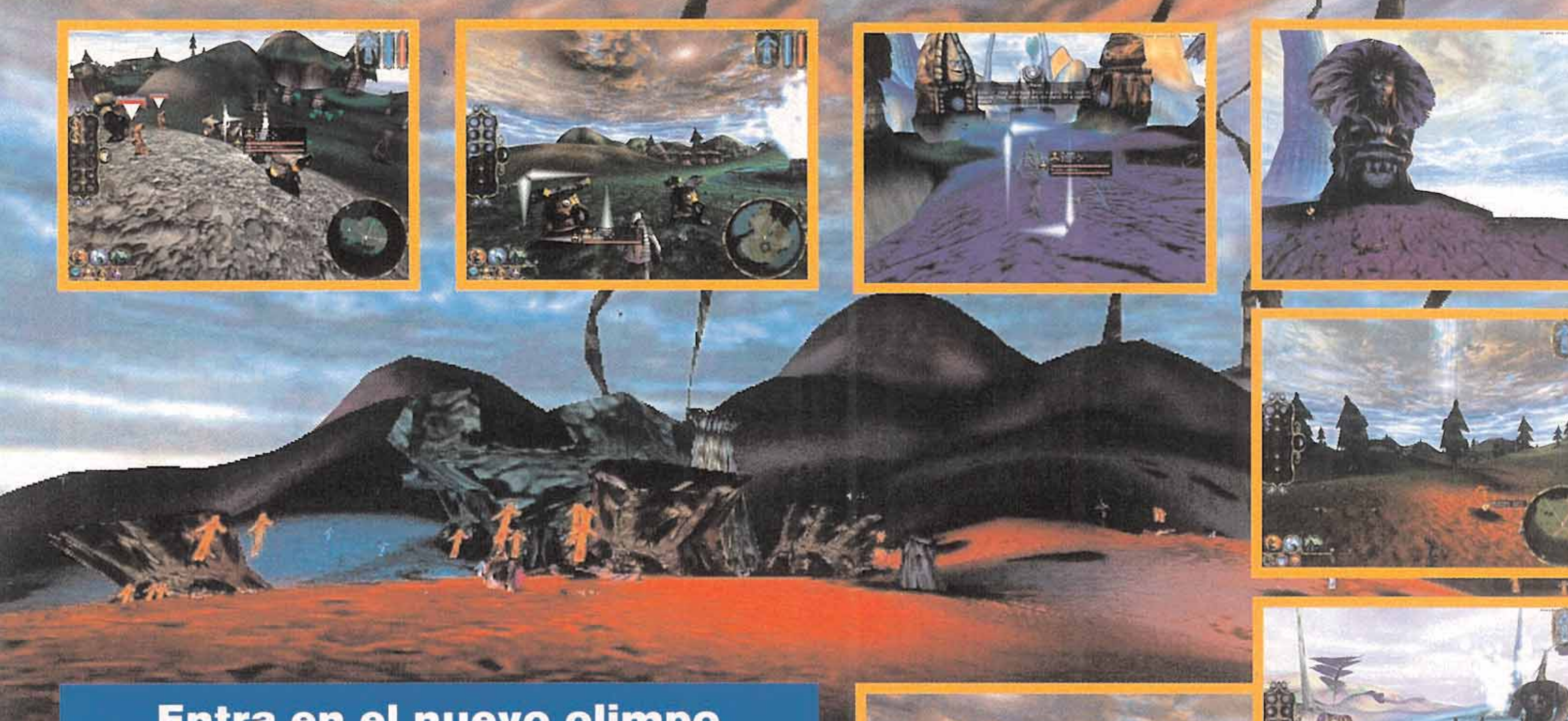
La historia, no muy original, pero plasmada de manera brillante en la acción del juego por Shiny, da pie a la fantasía estratégica que despliega «Sacrifice», y en la que la acción tiene también una importancia muy especial en el desarrollo del juego.

El dominio de los hechizos, y sobre todo de la purificación y de la profanación, resulta esencial

CUESTIÓN DE TECNOLOGÍA

No vamos a volver a hablar en profundidad –no, de momento– de la tecnología de «Sacrifice», sobre la que ya se ha vertido información abundante desde las mismas páginas de Micromanía. Según David Perry, aunque la tecnología es importante en un juego como «Sacrifice» –plantear ciertas acciones sería casi imposible de no ser por el engine 3D que utiliza–, lo primordial en este desarrollo ha sido el diseño, la planificación, así como el concepto original y la creación de las misiones. Por otro lado, partiendo de una optimización del engine de «Messiah» como piedra angular, se puede presuponer que este aspecto ya quedaba perfectamente cubierto desde el principio.

La tecnología, en el caso de «Sacrifice», sirve a la acción y no al contrario. Sí mencionaremos, como detalle fundamental y que resulta de vital importancia durante juego, el apartado de la visualización del escenario, en toda su inmensidad. Ya en el último número de Micromanía se hacía alusión a la extrapolación sufrida por el engine de «Messiah» como ba-



Entra en el nuevo olimpo

Los dioses son exigentes. Sus demandas son crueles y sangrientas. Y conseguir su favor no siempre es una tarea fácil. Sin embargo, en Shiny han pensado en todo, para lo que han creado una manera brillante de sumergir al jugador en el excitante mundo de «Sacrifice». El diseño de unos tutoriales casi perfectos que adentran poco a poco al usuario en el universo de extrañas criaturas que pueblan los escenarios del juego es uno de los apartados mas acertados del diseño y la producción. Existirán tres tutoriales en el juego, que se estructuran en base a las acciones más importantes que deberemos dominar en todo momento.

El primer tutorial entra en el terreno de los controles básicos del hechicero que manejaremos directamente. Esto es, movimientos, visualización del entorno, reconocimiento de objetos, lectura del minimapa, uso de hechizos básicos, etcétera...

En el segundo tutorial, entran en juego las acciones primarias de ataque, creación de unidades, control sobre las mismas, formaciones, órdenes principales, uso del interface y sus menús desplegables y como anticipar ataques y crear defensas.

Finalmente, el último de los tutoriales nos llevará a las tareas algo más complejas sobre hechizos, recuperación y purificación de almas (con el Sac Doctor como personaje fundamental), control de recursos, ataques al enemigo y profanación del alta del rival, lo que concluye en el sacrificio de unidades y destrucción del enemigo.

Todo esto, puede llegar a parecer complicado sobre el papel. Sin embargo, en poco más de diez o quince minutos estaremos perfectamente preparados para afrontar cualquier tarea durante las campañas que se nos propondrán en el juego real. Y el resto, claro, se dejará a las habilidades de cada jugador...



se del juego, afectando en la tecnología RT DAT a todo aquello que se veía en pantalla, y no sólo a los modelos 3D como en la aventura protagonizada por el querubín Bob. Este detalle se muestra revelador en las pruebas que Micromanía ha llevado a cabo con la versión beta de «Sacrifice», pues algunas acciones tan importantes como prevenir ataques, emboscadas o enviar en misiones de reconocimiento a lugares distantes a nuestras unidades, así como las escaramuzas efectuadas en distintos puntos del escenario, pudiendo controlar con un simple vistazo lo que ocurre casi en el horizonte mismo, resulta de todo punto primordial para llevar a buen puerto nuestros objetivos. Además, la tecnología se muestra clave en otro apartado: el interface de usuario. No se trata tan sólo de la sencillez del mismo, sino de cómo distintos apartados referentes a la jugabilidad, que van desde la misma selección de unidades, hasta el despliegue del menú básico de acciones (formaciones, ataques, guardas...), afectan al conjunto de un modo tan positivo, que no hay sino que pensar en que «Sacrifice» será capaz de combinar enormes virtudes, y casi ningún defecto, al menos serio que pueda afectar a la diversión y la experiencia de juego.



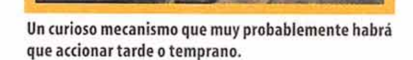
CUESTIÓN DE SACRIFICIO

La dimensión del diseño de juego es el punto más relevante, como ya apuntaba Perry, en «Sacrifice». La combinación de estrategia, con un aprovechamiento exhaustivo de los escasos recursos proporcionados, y la frenética, en ocasiones, acción, basada en el combate directo contra las unidades y hechiceros rivales, es la base del conjunto. Sin embargo, la historia y el desarrollo del guión afectan enormemente a todos estos apartados. «Sacrifice» permite que el jugador pueda ir saltando de un punto a otro del guión, creando en la práctica un juego completamente personal. La traición en nuestro servicio a un dios, si lo consideramos oportuno llegado el momento de tomar una decisión crítica, puede hacer que capítulos y fases subsiguientes sean radicalmente diferentes. La estructura de árbol que toma la historia, de este modo, es un aspecto que hasta el momento no se conocía sobre «Sacrifice» y que llega a derivar en mucha más variedad de lo imaginado en todo lo relativo a objetivos, acciones y consecuencias de las mismas. El sacrificio a las deidades, en cualquier caso, sí se mantiene como objetivo último. Pero los giros argumental y con ciertos toques de suspense que pueden darse en ciertos momentos otorgan una nueva perspectiva al conjunto del juego. Si un concepto brillante, un diseño inteligente, una tecnología sobresaliente, una gestión sencilla, unas posibilidades enormes, diversión, adicción, innovación y originalidad se aúnan en un producto que vaya a llegar en breve, «Sacrifice» es la elección perfecta. Sumemos a ello los alicientes de una localización completa a nuestro idioma, y la inclusión de un impresionante editor, que combina la creación de escenarios, scripts y misiones completas, en tiempo real y de manera tan simple como efectiva. Shiny tiene en marcha su nuevo desafío y una muy probable joya del software. Algo a lo que últimamente nos viene mal acostumbrando. Ojalá sigan así.

F.D.L

Timeline

Los viajes en el tiempo, la posibilidad de regresar a tiempos remotos y sobrevivir en ellos usando la sabiduría del siglo XX, es un tema que ha atraído a muchos escritores y guionistas, por la mezcla sabia de fantasía y ciencia que puede aplicarse en las historias. «Timeline», basado en una novela de Michael Crichton, es una muestra palpable de todo ello.


Un curioso mecanismo que muy probablemente habrá que accionar tarde o temprano.

Un arqueólogo en la corte del rey Arturo

La historia nos sitúa en la época actual, como parte de un importante equipo de arqueología al que le ha sido encargada la labor de excavar al sur de una región de la campiña francesa, en busca de unas valiosas piezas del siglo XIV que se creen enterradas en ese lugar. El profesor Johnston, jefe del grupo, ha desaparecido en extrañas circunstancias, encontrándose como sola evidencia una cinta de vídeo en la que se pueden apreciar los sucesos acaecidos la noche anterior, en la que el profesor es atrapado en un continuo espacio-temporal, que le lleva hacia atrás en el tiempo, a la Francia feudal del siglo XIV. El afán descubridor y la amistad que une al protagonista y a un compañero suyo con el profesor Johnston, les lleva a repetir el proceso y transportarse hasta la Edad Media en un disparatado rescate a través del tiempo.

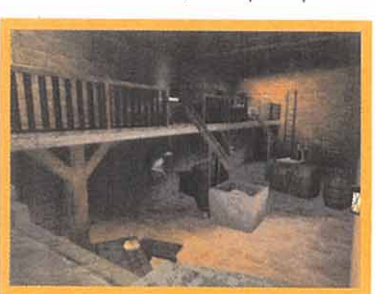
UN TEMA CLÁSICO

Desde luego, el caso que ahora nos ocupa no es el primer juego, ni será el último en plasmar el encanto de la época situada entre los siglos XII al XIV, el medievo. De este tiempo de esplendor y oscuridad han surgido toda clase de cuentos, cantares de gesta y leyendas, transmitidos de generación en generación, hasta llegar a oídos de escritores y guionistas de Hollywood, que han visto en esas historias una mina de oro factible de ser explotada en forma de libro o película. Con la llegada de un sector tan maleable y lleno de posibilidades como el de los juegos de ordenador y consola, las compañías han hallado la manera de rescatar las hazañas de los caballeros, las artes arcanas de los magos y los cientos de criaturas fantásticas que poblaban el imaginarium de aquella época. Michael Crichton, genial escritor y creador de universos tan dispares como atrayentes, entre los que cabría destacar aquel parque jurásico, lleno de lagartos superdesarrollados, que tantos quebraderos de cabeza le dieron a los protagonistas del libro, y de la película posterior («Jurassic Park»), escribió una novela de nombre «Timeline», cuyo argumento está siendo transformado en un juego que podrá ser encasillado dentro del género de acción, aunque con un cierto toque de aventura, que le convierte en un programa especialmente original.



MÁS MEDIEVAL QUE NUNCA

Pocos juegos han recreado tan a la perfección la época medieval, en todo su apogeo. En «Timeline» podremos luchar contra otros caballeros, conseguir el favor de una dama,

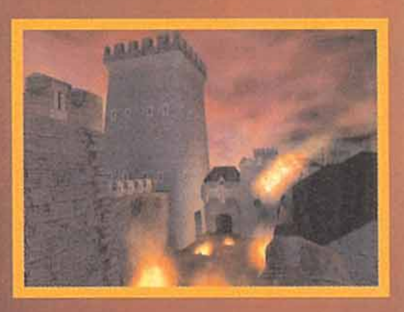

Igual de trabajados que los escenarios exteriores, serán los interiores pues estarán llenos de detalles propios de la Edad Media, con lo que la sensación de estar en el siglo XIV es perfecta.


Al igual que ocurría en tiempos del medievo, sufriremos sitios por parte de ejércitos enemigos que no dudarán en atacarnos con catapultas y flechas incendiarias desde el exterior de los muros.

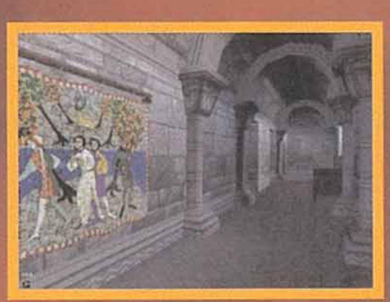
El juego está basado en un famoso programa de televisión francés que lleva 10 años en antena











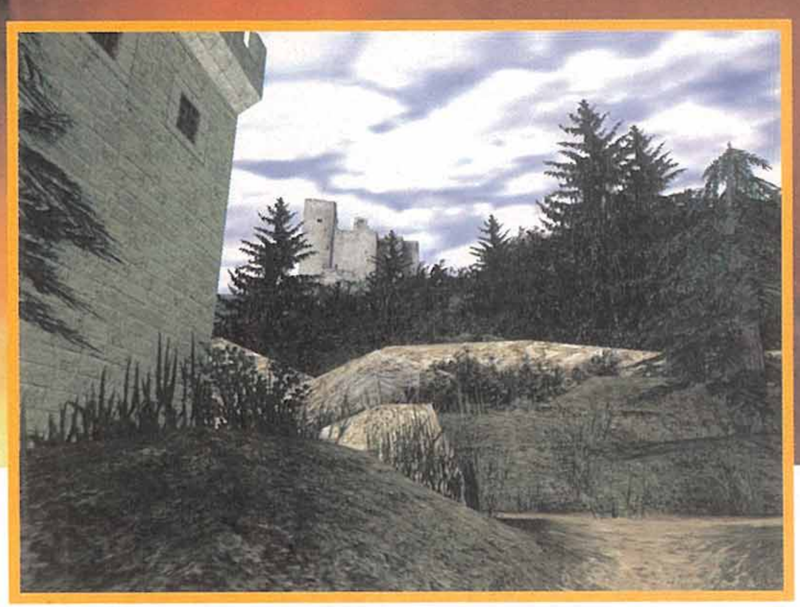
Cada celda planteará un problema distinto que habrá que solventar para seguir avanzando

Michael Crichton



Michael Crichton nació en Chicago y se graduó summa cum laude en la Universidad de Harvard. A la edad de veintitrés, Crichton ya era conferenciante de antropología en la Universidad de Cambridge, Inglaterra. A su vuelta a los Estados Unidos, Crichton comenzó a estudiar medicina y acabó graduándose en la Facultad de Medicina de Harvard en 1969. A pesar de lo cara que resultaba esta carrera, consiguió pagársela escribiendo relatos de terror bajo seudónimo, uno de los cuales (un «Caso de Necesidad», 1968), le hizo ganar el premio Edgar. Para cuando logró la graduación, ya había escrito un bestseller («Tensión en Andrómeda», 1969) y lo había vendido a Hollywood. Fue entonces cuando comenzó estudios de postgraduado en el Instituto de Salk en California, antes de dedicarse al negocio de la literatura a tiempo completo.

Crichton ha escrito doce novelas –cada una de las cuales muestran un conocimiento íntimo de diversos temas por parte del escritor, entre ellos, la primatología, la neurobiología, la biofísica, la economía internacional, la historia nórdica y la genética–. Hasta la fecha, ha dirigido seis películas, incluyendo «Westworld», «Coma», y «The Great Train Robbery», y es el creador de la exitosa serie de televisión «Urgencias», ganadora de catorce Emmys. Se le considera un experto de la informática tras haber escrito uno de los primeros libros sobre la tecnología de la información («La Vida Electrónica», 1983); ha dirigido una empresa de software; ha diseñado un juego de ordenador llamado «Amazon»; es un coleccionista de arte moderno y el autor de un estudio de culto sobre Jasper John («Jasper John», 1977). Entre sus otros trabajos, fuera del campo de la ciencia-ficción, cabría destacar «Five Patients: The Hospital Explained», 1970 y «Travels», 1988. Las novelas de Crichton han sido traducidas a veinte cuatro idiomas y nueve de sus obras tienen su versión cinematográfica correspondiente, incluyendo «Jurassic Park», una de la películas más exitosas y aclamadas de los últimos años.



Algunos escenarios parecen haber sido sacados del mismísimo Camelot. Colinas agrestes, ríos de amplio caudal y las almenas de un castillo de piedra, serán una constante en «Timeline».

descubrir la vida de palacio y participar en torneos y justas, todo ello bajo unos escenarios tridimensionales cuidadosamente trabajados, que transmitirán tanto la parte suntuosa de los palacios y los castillos reales, como la decadente de las aldeas llenas de villanos leprosos y muertos de hambre. Como viajeros del siglo XX tendremos que hacernos con un sitio entre sus habitantes, temerosos de lo desconocido, sin propiciar que seamos acusados de herejía; y todo ello mientras descubrimos quién ha sido el captor del profesor, o por lo menos, las razones que puedan explicar su desaparición.

La interacción con el entorno va a ser casi total, pudiendo manejar cualquier artefacto, objeto o maquinaria con que nos crucemos, lo que, junto con las conversaciones que podremos mantener con toda la serie de personajes controlados por la máquina, le dará ese toque especial de aventura del que hablábamos antes.

Por regla general, nos moveremos en primera persona, de una manera muy parecida a cualquier otro arcade tridimensional, pero en momentos precisos, como la iniciación de un diálogo con otro personaje, la activación de un mecanismo o, en definitiva, algo que afecte al desarrollo de la historia, cambiará hacia una vista en tercera persona.

El motor gráfico que se está desarrollando para la creación de los escenarios de «Timeline» está demostrando ser una herramienta poderosa, pues es capaz de soportar un número de polígonos en movimiento muy elevado, en comparación a lo visto hasta el momento en otras aventuras tridimensionales. En cuanto a los personajes, estos pueden ser contados casi por miles y en lo referente a los escenarios, por cientos. Sin mencionar los fabulosos efectos visuales como transparencias, destellos, explosiones, polvo y humo, o las complejas texturas que le dan vida a un mundo que, sin este despliegue, parecería inerte.

Es por ello que va a requerirse la disposición de una tarjeta aceleradora 3D en los ordenadores donde se quiera ejecutar este juego, y la tarjeta tendrá que tener ocho megas de memoria como mínimo.

Un título que se nos viene a la cabeza, por las similitudes que encontramos, tanto argumentales como gráficas –salvando las distancias tecnológicas–, es «Time Gate: El Secreto de los Templarios», que hizo Infogrames en su tiempo. «Timeline», gracias al nivel tecnológico que está demostrando y al apadrinamiento de Michael Crichton, tiene todas las posibilidades de convertirse en uno de los títulos más prometedores de los meses venideros.

C.F.M./D.D.F.

Hidden & Dangerous 2

Era de esperar un nuevo lanzamiento como respuesta al éxito obtenido por el título original lanzado hace poco más de un año. «Hidden & Dangerous», ambientado en diversos teatros de operaciones de la Segunda Guerra Mundial, hizo una apuesta al integrar acción y estrategia empleando un estilo de juego que empezaba a ser implantado entonces por diversos programas. Puede considerarse como el máximo exponente de este nuevo subgénero de juegos de estrategia, que es uno de los que más aceptación tienen en la actualidad.



El nuevo engine permitirá escenarios más complejos, donde sean más relevante la "táctica", debiendo buscar la mejor posición para abatir al enemigo.



El modelado será mucho más meticuloso, tanto en los modelos de los soldados como en los propios mapas y tendrá en cuenta nuevos factores (rugosidad, blindaje).

Vuelve la amenaza nazi

No cabe duda de que «Hidden & Dangerous» fue uno de los juegos de estrategia más relevantes del año pasado gracias en gran parte a la sencillez de la concepción de su estilo de juego y ya os podemos decir que este aspecto será preservado en el nuevo proyecto. En el desarrollo de «Hidden & Dangerous » se intuyen varias de las premisas que Illusion Softworks ha tomado para el diseño del juego: un alto grado de innovación y mejoras de carácter técnico. El interfaz sufrirá ligeras modificaciones en favor de la jugabilidad, aunque se mantendrán, en todo caso, los principios básicos del anterior. Quizá una de las mejoras que más resaltan sea un hilo argumental más definido y realista, que estará situado en un periodo que comprende de 1940 a 1945, al igual que en la primera parte del juego, pero ahora las operaciones estarán emplazadas en lugares repartidos por todo el mundo).

Al igual que en el primer «Hidden & Dangerous» comandaremos una pequeña sección de soldados e iremos planeando y ejecutando misiones secretas. Formaremos pequeños grupos de soldados procedentes de todo el mundo para cada campaña, atendiendo a varias características cuyo nivel, esta vez, podrá ser incrementado dependiendo del éxito obtenido. Podrán planearse acciones complejas con un sistema similar, pero no idéntico, al utilizado en su predecesor. La diferencia será que el planeamiento táctico se realizará en el propio nivel del escenario y no en el mapa tridimensional, pese a que contaremos con un mini mapa con el que orientarnos. Los controles están siendo revisados para hacerlos más accesibles.

La diversidad de escenarios y entornos bélicos y la necesidad de decidir la estrategia que mejor se adapte a los mismos, son características que se respetarán a lo largo de las 23 misiones que compondrán el proyecto y que estarán repartidas en un total de nueve campañas. Como anteriormente, los mapas de cada misión en campaña podrán jugarse bien desde el modo de un solo jugador o empleando una conexión en red para varios jugadores, aunque eso sí, siempre de forma cooperativa. Sin embargo se están incluyendo unos cinco mapas, diseñados específicamente para el juego multi-usuario, en los que se podrá tomar parte en la acción representado al bando del Eje.

EL NUEVO ENGINE, ARTÍFICE DEL PERFECCIONAMIENTO

Pero es el desarrollo de un nuevo engine la aportación en la que más claramente se aprecia que «Hidden & Dangerous 2» es un proyecto más ambicioso. Gracias a esto la complejidad gráfica se verá ampliamente beneficiada y podrá situarse en la vanguardia de la tecnología aplicada a la representación visual.

Asimismo el engine permitirá una IA mucho más avanzada que gestionará, en los soldados enemigos, factores como el cansancio, el rango o la especialización. Es decir, no será lo mismo enfrentarse a comandos de élite de las SS que a soldados ordinarios, por poner un ejemplo. Los modelos, aparte de contar con una meticulosa realización, están siendo animados a partir de un sistema de captura de movimientos específico.

El grado de interacción, que ha sido una de las características más destacables del primer «Hidden & Dangerous», será también enriquecido con la introducción de otros medios de transporte –desde vehículos oruga hasta aviones–. En general, existirá un buen número de objetos activos y manipulables. Las armas por su parte no sólo tendrán una apariencia tremendamente realista, sino que también los proyectiles funcionarán acorde con sus características balísticas. Finalmente entre las mejoras técnicas cabe mencionar la integración de sonido 3D mediante el estándar EAX de Creative Labs.

De los datos disponibles podemos deducir que «Hidden & Dangerous 2» partirá de los mismos cimientos que su predecesor para ofrecer el mismo estilo de juego mucho más depurado.

S.T.M.

Reportaje

LA NUEVA MANERA de divertirse



Que las consolas y los ordenadores cada vez se parecen mucho más es algo que nadie puede negar ya que tanto en hardware y opciones, así como en precio, la situación se está equiparando bastante. Faltaba el acceso a Internet y ya es un hecho. ¿De qué manera puede navegar un usuario de Dreamcast o de Playstation 2? ¿Qué acciones puede llevar a cabo y cuáles no, con respecto a un internauta de PC? En este reportaje os desvelaremos algunas de las dudas que se le pueden presentar al poseedor de una consola de nueva generación.

Dreamcast, Playstation 2, X-Box; consolas de nueva generación que nada tienen que ver con lo que antes conocíamos como consola de juegos. Muy lejos se encuentran ya los tiempos de Super Nintendo o Megadrive en los que la función de una consola se limitaba a introducir el cartucho con el juego en el slot, coger el pad y tener horas y horas de diversión. En la actualidad, consola y PC se dirigen hacia una homogeneización, una amalgama en la que los ordenadores tienden a dedicarse más a los juegos y las consolas permiten nuevas funciones como por ejemplo la navegación por Internet. Con esta mejora se abre un nuevo campo de posibilidades para los usuarios de consola. El modo multijugador, que hasta ahora tenía que limitarse a métodos auxiliares como el "split screen", la división de la pantalla en subventanas –cada una para un jugador– o el cable tipo Gamelink que permitía conectar dos consolas (como es el caso de la Game Boy) pero teniendo que estar ambas muy cerca la una de la otra, inicia su andadura en Internet para las consolas.

EL ÉXITO DE DREAMARENA

Dreamcast, de Sega, ha sido la primera en dar el paso definitivo a Internet con su Dreamarena y con títulos como «Chuchu Rocket!» que ha sido el primer juego de consola en ofrecer la opción online y con muchos otros proyectos más en cartelera como «Quake III», que no sólo tiene un gran renombre, sino que además es un caso especial, ya que gracias a la estructura y al sistema operativo de los servidores, va a ser posible en un

HABLAMOS CON STEVE WOBWELL, MANA

Tuvimos la oportunidad de entrevistar a Steve Wobwell, Community Manager de Dreamarena y uno de los principales responsables del diseño y elaboración del DK Browser, el navegador con el que los usuarios de DC podrán moverse en la red.

Micromanía: ¿Cuánto tiempo os ha llevado el diseño de vuestro navegador, el DK browser?
Steve Wobwell: *Hemos estado trabajando en el diseño del DK browser desde justo antes del lanzamiento de Dreamarena, es decir, cosa de un año y medio, más o menos.*

MM.: ¿Cuánta gente ha participado en el proyecto de manera activa?
S.W.: *Pues en total, cerca de cincuenta personas, incluyendo por supuesto, al equipo de Sega de Japón y al equipo Sega de Europa.*

MM.: ¿Os habéis inspirado en algún navegador para el diseño del vuestro?
S.W.: *Dado que el DK Browser es uno de los pocos navegadores multiformato, es decir, que pueden utilizarse tanto a través del ordenador, como de la televisión, su funcionamiento es muy diferente al de los navegadores normales, como Internet Explorer o Netscape. Todo tiene que ser mucho más sencillo en su manejo a la vez que más atractivo, pues no tenemos que pensar solamente en un usuario que está delante del monitor de su ordenador, sino también en aquel que está sentado en el sofá de su salón, con el mando a distancia y mirando el televisor; es un sector de público completamente diferente, que demanda cosas distintas.*

MM.: ¿Qué novedades estáis pensando implementar en una posterior versión de Dreamarena?
S. W.: *Existe una gran parte de nuestro trabajo de desarrollo y experimentación que permanece en el más estricto de los secretos, y que no podemos desvelaros en este momento pues está sujeto a muchos cambios y no es, en absoluto, definitivo. Sin embargo, sí podemos decir que de la siguiente versión del navegador, el aspecto más atrayente será el servicio de mensajes instantáneos que recibirá el nombre de Dreamnote y que tendrá, para que nos entendamos todos, un funcionamiento muy parecido al del mundialmente conocido ICQ, permitiendo mandar mensajes de texto y de voz entre usuarios de Dreamcast.*

MM.: Mucha gente aún no tiene muy claras las posibilidades de la Dreamcast en Internet, es decir, si se puede acceder a todas las páginas web o solamente a las creadas para Dreamkey. ¿Podrías aclararnos un poco este tema para eliminar las dudas?
SW: *Con Dreamkey es posible navegar por todas las páginas web que se quiera. Por supuesto, hay muchos sitios web que han sido diseñados para verse en un PC, el modo más popular hoy día de navegar por Internet, por lo que el tamaño de la página web no se adap-*



Se están desarrollando **servidores que soportarán varias plataformas distintas** al mismo tiempo, aunque de momento esto sólo funcionará para «Quake3».

EL ONLINESTATION



Playstation 2 no se va a vender con un módem propiamente dicho. Por el contrario, un grupo de compañías desarrolladoras de hardware están trabajando en un módem USB, diseñado especialmente para la consola, que será uno de los primeros prototipos –el llamado OnlineStation–, y que nos permitirá conectarnos a Internet usando nuestra actual ISP.

PlanetWeb, la compañía que está detrás del diseño del "browser" de Dreamcast, se encuentra trabajando en una versión para Playstation 2 del software que ya presentaron tiempo atrás en la exhibición de nuevas tecnologías de Japón, Ceatec. Allí informaron que además de soportar JavaScript, Flash3, SSL, chat IRC, ficheros MP3 y HTML 3.2, la versión de Playstation 2 dispondría de nuevas opciones inéditas hasta la fecha en el mundo de las consolas online.

Se espera que tanto el hardware como el software estén disponibles para finales de año en Japón, aunque aún tendremos que esperar unos meses más para poder verlo en nuestro país.

GER DE DREAMARENA

tará perfectamente a las dimensiones del televisor, normalmente demasiado grande, pero igual ocurrirá con los móviles, que cada vez se están haciendo más y más populares para la navegación por Internet. Creemos que al final se desarrollará un sistema de diseño de páginas web estándar, válido para cualquier formato.

MM.: ¿Qué piensas acerca de Playstation 2 y X-Box? ¿Tienes algún conocimiento acerca del funcionamiento que tendrán ambas a la hora de conectarse a Internet?

SW: *Ante todo soy jugón. Me gusta pasar las horas muertas disfrutando con los juegos que me gustan y estoy francamente impaciente por probar ambas consolas tanto online como offline. Lo que sí es verdad también es que para cuando la modalidad online de Playstation 2 y X-Box se encuentre disponible, Dreamcast ya llevará andado un buen trecho del camino.*

MM.: ¿Cuántas opciones ofrece el navegador DK Browser a los usuarios de Dreamcast, además de la obvia que es navegar por la red?

SW: *Un gran número de ellas. Se puede chatear con gente, hablar a través de BBS, comprar en tiendas online, mandar correos electrónicos a cualquier usuario, ya sea de PC o consola y muchas más que ya os iremos desvelando conforme vayamos finalizando su realización.*

El DK Browser ofrecerá un gran número de posibilidades, como chatear, comprar en tiendas online, o mandar correos electrónicos.

Nuevo clan español en **Everquest**

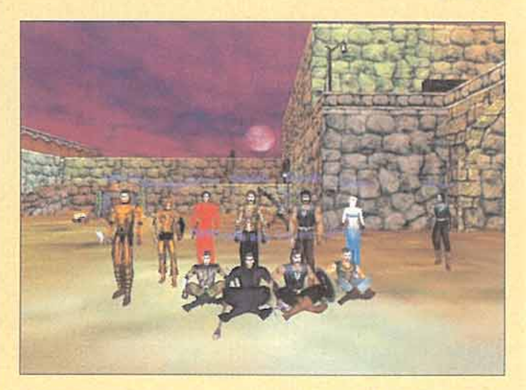
¡¡Saludos !!

El motivo de este e-mail es informaros de la creación de un nuevo guild en el «Everquest». No todo va a ser acaparado por los Diablos de Hispannia, o los Vengadores.

El nombre del mismo es "Cruzados sanguinarios" y os adjunto un par de fotografias realizadas en el mismo momento de ¡¡¡la creacion de la guild !!! Espero que podamos llegar a ser un gran clan, y que nuestras aventuras se conozcan por todo Norrath. Además estamos empezando a trabajar con fuerza en la web del clan, ya os informaré mas adelante sobre su url, cuando esté más avanzada la producción de la misma.

Nada, más, saludos y seguir haciendo de Micromanía la mejor revista del sector.

SHALAKO



Pues sirva esta carta como presentación de este floreciente clan y como buen augurio de futuras aventuras por las tierras de Norrath para todos sus integrantes.

Ansioso por la guía de **Everquest**

Felicitaros por la nueva zona online y la ampliación de páginas de la revista respecto a esta sección, y qué decir ante el anuncio de la publicación de una guía para el «EverQuest». Sencillamente fantástico, estoy ansioso de que llegue el día de la publicación de dicha guía.

MIGUEL A. ZORRILLA

Nos hemos esforzado como nunca para llevar a cabo la megaguía que muy pronto tendréis a vuestra disposición. Esperamos sinceramente que sea de vuestro agrado pues es uno de los trabajos más grandes en cuando a extensión y complejidad que hemos hecho nunca en Micromanía.

Los avatares de **Tibia**

Hola soy Dashmond, un habitante más de los mundos de Tibia. Formo parte de los Avatares de Plata, una de las varias cofradías españolas de Tibia que en un futuro se unirán para formar una gran cofradía española.

Adjunto una curiosa imagen en la que salimos gente de casi todas las cofradías españolas, posando en nuestro campo de entrenamiento habitual.

Si queréis descargar este fantástico juego sólo tenéis que ir a la página de Tibia: www.tibia.uni-passau.de.

También podéis pasaros por la web oficial de los Avatares de Plata en: www.avataresdeplata.com

Adios y ¡VIVA TIBIA!

DASHMOND

futuro, el que tanto usuarios de ordenador como usuarios de Dreamcast se conecten a una misma dirección IP y participen al mismo tiempo y en las mismas condiciones en un juego. Las posibilidades de Dreamarena son muy numerosas, además de poder acceder a cualquier página web de la red de redes, tenemos la opción de participar en chats, BBS e incluso enviar correos electrónicos, con lo que la adquisición del teclado para la consola, el Dreamcast Keyboard, es una decisión casi obligatoria, teniendo en cuenta que su precio es muy asequible. El ratón para Dreamcast es otro periférico que merece la pena conseguir, aunque aun tendremos que esperar un poco pues se espera su venta para mediados de diciembre, casi de manera simultánea al lanzamiento de «Quake III».
En el tiempo que lleva funcionando Dreamarena, más de cuatrocientas mil personas se han registrado como usuarios del navegador, una cifra que está muy por encima de las previsiones iniciales de Sega.



ÚLTIMAS NOTICIAS DE PLAYSTATION 2

De todas las noticias que hemos estado recibiendo acerca del futuro funcionamiento de Playstation 2 en Internet, lo que más nos ha llamado la atención es el hecho de poder usar cualquier cuenta PPP de Internet (es decir, la que ofrecen la mayoría de los proveedores de Internet, excepto algunas como América Online) para navegar con la consola, aunque para conseguir velocidades de conexión superiores a las 56k hará falta la tarjeta Sony Ethernet, que conectará a la Playstation 2 con un modem ADSL o un módem de cable. Tanto esta tarjeta, como el periférico de conexión normal se venderán por separado, no pudiendo confirmar aún un precio fijo, pues Sony no se ha pronunciado al respecto. Por otra parte, y esto ya dirigido más hacia los juegos de Playstation 2, se están desarrollando servidores que puedan soportar varias plataformas distintas, igual que los servidores de «Quake 3», es decir, que puedan juntar, por poner un ejemplo, a un usuario de Playstation2 con uno de Dreamcast, y se presupone que el primer título que ofrecerá esta opción será «Unreal Tournament», cuyo lanzamiento se estima para comienzos del 2001.
Pero Playstation 2 no va a limitarse únicamente al juego online en lo relativo a la red de redes. También podremos bajarnos música, vídeos, demos de juegos e incluso ampliaciones de títulos que ya están en el mercado.

LA ELECCIÓN ES CADA VEZ MÁS DIFÍCIL

Conforme pasan los días y vamos descubriendo más y más posibilidades en las consolas ya disponibles y aquellas que están por venir, más complicado se nos hace decidir si compramos un ordenador o una consola, y es que manejar uno de estos ingenios de la informática y la electrónica se está convirtiendo en algo mucho más serio que lo que parecía hace unos pocos años, en los que con las versiones reducidas de las consolas sólo se podía jugar por jugar.

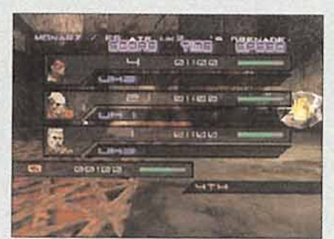
ALGO MÁS QUE UN RUMOR











Aunque no se ha hecho público ningún informe oficial al respecto, fuentes fidedignas de Sega España nos han confirmado que en un futuro no muy lejano, los usuarios de Dreamcast que dispongan de «Quake 3», van a poder conectarse a unos servidores, al parecer con Linux como sistema operativo, que tendrán como característica principal el poder albergar también a usuarios de ordenador, con lo que tanto unos como otros podrán conectarse simultáneamente. Esta iniciativa por parte de ID Software y Sega nos parece un gran acierto y la mejor manera de fomentar tanto la compra de los productos, como el juego online.
La pregunta que se nos plantea es: ¿Qué usuario gozará de mayores ventajas a la hora de jugar una partida, el de PC con unos sistemas de conexión más veloces como el ADSL o la línea RDSI, o el de consola con una fluidez en el juego del cien por cien?

X-BOX ONLINE, RUMORES INCIERTOS



No hay más que rumores y noticias sin confirmar por los responsables del proyecto, pero se dice que una de las funciones más importantes de la conexión a Internet que tendrá la consola de Microsoft será, la posibilidad de bajarnos ampliaciones de los juegos que hayamos previamente adquirido, es decir, no tendremos que comprar versiones posteriores, sino simplemente emplear el tiempo necesario para el "download", con lo que parte del desembolso económico que haya supuesto dicha acción irá a parar a las arcas de la compañía desarrolladora. Toda la información se almacenará en el disco duro de la consola y podremos acceder a ella siempre que queramos.
Aunque en un principio parezca una locura, pues el tamaño de los documentos será en ocasiones desmesurado, no hay que llevarse a engaño pues dado que X-Box se conectará a Internet a través de un hardware incorporado en la misma placa de la consola, y no de un módem estándar de 33.6 kbps o 56.6 kbps, la velocidad de transmisión de datos que puede llegar a alcanzar es de 100 Megabits por segundo. De ser tal y como nos han informado, nos parece un modo realmente cómodo de conseguir ampliaciones de juegos cuando y como nosotros queramos, sin necesidad de movernos de nuestro salón, gracias a la red.





Cómo crear el mejor personaje online de Diablo 2

EL BÁRBARO

Este mes os ofrecemos la guía del Bárbaro. Gracias a estas líneas descubriréis la mejor manera de construir un personaje bárbaro especializado en duelos y otro en juego cooperativo, así como las habilidades que conviene cultivar más y los objetos más útiles, raros y demandados por esta clase. Si habéis decidido crearos este personaje, no dejéis de leer estas páginas pues descubrireis muchos datos interesantes.



Sin duda este es el personaje más fuerte, independiente y capaz de todo el juego.

Sus ventajas son la fuerza, el poderío físico, su movilidad, su rapidez y la versatilidad para poder utilizar todo tipo de armas y armaduras, además de la gran cantidad de habilidades pasivas (no necesitan maná para utilizarse) de que dispone. Todo esto queda patente en la abrumadora mayoría de bárbaros existentes en el ranking de Battle-net (entre un 85-90 por ciento del total de personajes).

Ahora bien como ningún personaje es perfecto, éste también tiene sus debilidades: los ataques a distancia o todo aquello que nos inmovilice y nos haga ser un blanco fácil para los enemigos sin que podamos contestar.

Si bien la lista de habilidades del bárbaro es impresionante, en realidad hay 3 ó 4 principales en las que nos basaremos para hacer el personaje, matizando según seamos un personaje para duelos o para juego en equipo.

Suele ser bastante útil el colocar 2 habilidades a utilizar en los dos botones del ratón. Recomendamos utilizar Torbellino en el botón izquierdo del ratón y Salto Ofensivo en el botón derecho.

Asimismo recomendaríamos utilizar espada y escudo (el Escudo de Sigon, por ejemplo, que da +1 a las habilidades) hasta el nivel veinticuatro pero una vez se alcance este nivel (ya se puede utilizar Frenesí) el usar 2 espadas, preferiblemente con regeneración de vida y maná (o llevar anillos que lo den) para ir recargándonos al mismo tiempo que atacamos y no perder tiempo.

HABILIDADES DE COMBATE Y DOMINIOS

ESPADA: (Nivel necesario 1). Pasivo. Aumenta el porcentaje de ataque y la cantidad de daño que hacemos con cada golpe. De las armas en las que podemos especializarnos la espada es la más recomendable, ya que las mejores armas del juego (relación velocidad/daño/poder) son de este tipo. 5 ó 6 puntos imprescindibles.

RESISTENCIA NATURAL: (Nivel necesario 30). Pasivo. Otra de las importantes. Lo que hace es mejorar nuestra resistencia natural al fuego, hielo, electricidad y veneno (NO a la magia). Dado que en nivel pesadilla tenemos un –20 por ciento a nuestras resistencias y en nivel Infierno un –50 por ciento, es una habilidad que se torna utilísima sobre todo contra los caballeros–magos del final del acto 4, en el peligroso Santuario del Caos.

VELOCIDAD AUMENTADA: (Nivel necesario 24). Pasivo. Aumenta la velocidad del personaje en marcha y carrera. Habilidad de apoyo.

PIEL DE HIERRO: (Nivel necesario 18). Pasivo. Imprescindible. Mejora la defensa del personaje. Dado que el Bárbaro pelea cuerpo a cuerpo, es necesario que tengamos una defensa muy alta. Mínimo 5 ó 6 puntos.

RESISTENCIA AUMENTADA: (Nivel necesario 12). Pasivo. Aumenta la resistencia (al correr) del personaje. Sólo es útil si hemos invertido bastantes puntos en velocidad. Habilidad de apoyo.

GRITOS DE GUERRA

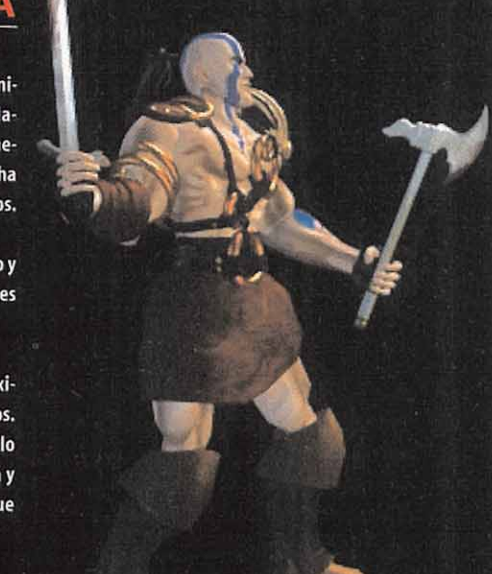
Buscar Poción: (Nivel necesario 1). Registra los cuerpos de los enemigos muertos y encuentra aleatoriamente pociones de todo tipo. Habilidad interesante para encontrar pociones de maná o rejuvenecedoras, pero si en tu grupo va un nigromante no le hará mucha gracia que la utilices, ya que le dejaras los cuerpos inutilizados.

Grito: (Nivel necesario 6). Mejora el índice de defensa tuyo y de tu equipo. Útil si jugamos en modo cooperativo y antes de enfrentarnos a una criatura de final de capítulo.

Órdenes de Batalla: (Nivel necesario 24). Incrementa el máximo de maná, vida y resistencia tuyos y de todos tus compañeros. Es útil antes de iniciar un combate especialmente difícil. Sólo tiene sentido si tras utilizarlo tomamos pociones de maná y vida para rellenar el "extra" que hemos ganado. Hay que hacerlo rápido porque su duración es limitada.



El "grito" mejora el índice de defensa del bárbaro y de todo su equipo, y es muy útil, si jugamos en nivel cooperativo, usarlo justo antes de enfrentarnos con una criatura de final de nivel. Se requiere nivel 6.





HABILIDAD EN COMBATE

Salto: (Nivel necesario 6). Muy útil para poder escapar de hordas de enemigos o bien para poder acceder a zonas cortadas sin tener que dar un gran rodeo (por ejemplo, en el Río de Llamas). Con 1 ó 2 puntos es suficiente.

Salto Ofensivo: (Nivel necesario 18). Versión mejorada de la anterior. Además de saltar, si caemos cerca de una criatura enemiga le haremos un daño proporcional al nivel de habilidad que tengamos. En niveles altos los personajes sólo utilizan este tipo de salto.

Frenesí: (Nivel necesario 24). Una de las habilidades estrella. Para poder utilizarla es imprescindible tener equipadas 2 armas. Esta habilidad por sí misma ya justifica el uso de 2 espadas en vez de espada y escudo. Incrementa mucho el ataque así como la velocidad del mismo.

Torbellino: (Nivel necesario 30). La otra habilidad estrella. El personaje realiza un baile en círculo que ataca a toda criatura enemiga que se encuentra cercana. Además de incrementar el ataque y el daño, es muy útil para poder salir de situaciones en las que estemos atascados por saturación de bichos. Esta habilidad tiene un gran inconveniente así que tendremos que utilizarla con cuidado. Los caballeros-magos del final del Acto 4 normalmente nos lanzan "Doncella de Hierro" (habilidad Nigromante que devuelve contra nosotros el daño hecho a un enemigo). En ese momento NO debemos utilizar torbellino porque, al ser un ataque que no puedes parar, te matarás a ti mismo. Entonces es mejor utilizar Frenesí.

BARBARO PARA JUEGO COOPERATIVO

2. Espada
Punto dado por Akara. Buscar Pociones
3. Espada
4. Aullido
5. Porrazo
6. Grito
7. Salto
8. Oscilación Doble
9. Espada
10. Grito
11. Buscar Pociones
12. Espada
13. Grito
14. Buscar Pociones
15. Espada
16. Grito
17. Espada
Libro de Habilidad. Lo Guardamos
18. Con el punto guardado y el del nivel: Salto Ofensivo y Piel de Hierro
19. Piel de Hierro
20. Doble Oscilación
21. Piel de Hierro
22.
23. Lo Guardamos
24. Con el punto guardado y el del nivel: Frenesí y Ordenes de Batalla
25. Frenesí
26. Frenesí
27. Frenesí
28. Piel de Hierro
29. Choque
Puntos dados por Tyrael. Uno a Concentrado y otro lo guardamos
30. Con el punto guardado y el del nivel: uno a Torbellino y otro a Resistencia Natural.
A partir de aquí alternaremos los puntos de habilidad entre: Ordenes de Batalla, Torbellino, Resistencia Natural, Frenesí, Piel de Hierro, Grito sin descuidar, claro está, el salto ofensivo.



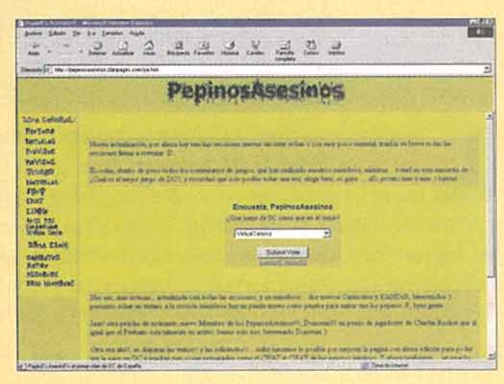
BARBARO PARA DUELOS



2. Espada
Punto dado por Akara. Porrazo
3. Espada
4. Espada
5. Aullido
6. Grito
7. Salto
8. Oscilación Doble
9. Espada
10. Espada
11. Espada
12. Grito
13. Espada
14. Espada
15. Espada
16. Choque
17. Lanzamiento Doble
Libro de Habilidad. Lo guardamos
18. Con el punto guardado y el del nivel: Salto Ofensivo y Piel de Hierro
19. Piel de Hierro
20. Piel de Hierro
21. Piel de Hierro
22. Piel de Hierro
23. Salto Ofensivo
24. Frenesí
25. Frenesí
26. Frenesí
27. Frenesí
28. Frenesí
29. Frenesí
Puntos dados por Tyrael: uno a Concentrado y otro lo guardamos
30. Con el punto guardado y el del nivel: uno a Torbellino y otro a Resistencia Natural. A partir de aquí alternaremos los puntos de habilidad entre: Torbellino, Resistencia Natural, Frenesí y Piel de Hierro. Tampoco estará de más subir algo el Salto Ofensivo

Primer clan de **Dreamcast**

Hola, os mando este mail con la intención de que nos ayudéis un poco, os cuento... Antes de que saliese el «ChuChuRocket» un par de amigos iniciamos lo que ahora es un clan de Dreamcast, que pasó a ser el primero de este país. En estos momentos tenemos una página web la cual es totalmente compatible con el navegador de DC y claro con PC, en la que tenemos Foro, sección de Novedades (noticias), comenta-



rios de juegos, etc.... Bien, el problema surge ahora cuando la gente, gracias a lo poco extendido que está el juego on-line para Dreamcast en nuestro país no sabe ni qué es un clan ni para qué sirve. Y aquí es donde nos gustaría que nos ayudaráis, dando un poco de publicidad a este asunto poniéndonos a nosotros como ejemplo, como primer "Clan" de DreamCast de España, con la intención de organizar partidas entre clanes, para difundir el juego on-line y darle más competitividad sana, a ver si así se crean más clanes. Y así poder en un futuro realizar la primera liga de «Quake3» de DC, de clanes (2v2) y versus (1v1). Bueno os pido este favor, que nos ayudéis a tener algo de publicidad por ser el primer clan de DC de España.
Visitad: http://PepinosAsesinos.clanpages.com (la página está preparada para recibir muchas visitas, de hecho ya recibe bastantes; ahora mismo está renovándose el server)

PEPINO MARINO

Nuestro mayor apoyo a estos pepinos consoleros, cuya página hemos visitado quedando gratamente sorprendidos al ver tamaña cantidad de información sobre el sector de las consolas. Esperamos que vuestra aparición en la Zona Online os sirva para conseguir muchos más integrantes.

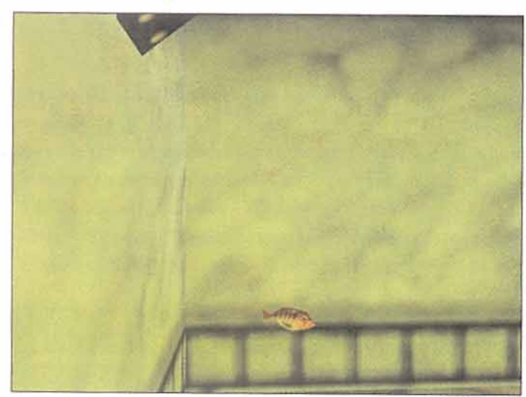
Contactando con **españoles**

Muy buenas amigo Magallanes Para empezar felicitaros por vuestra increíble revista y a ti por tu sección. He comprado hace un par de días «Everquest» y ando muy perdido ya que mi nivel de ingles es muy chungo, aunque eso no me va a impedir que disfrute del juego. La cuestión es que me gustaría saber cómo puedo contactar con jugadores españoles, ya que eso me ayudaría en gran medida en mi aprendizaje hasta que consiga saltar un poco la barrera del idioma. Si pudieras ayudarme te estaría muy agradecido.
Bueno, pues hasta otra

DARKELVES

Nuestro consejo para que encuentres españoles de manera rápida es que te crees un personaje en el servidor Solusek Ro e introduzcas en la línea de texto los siguientes comandos:
/who Diablos all
/who Exploradores all
Con el primero, verás todos los integrantes del clan Diablos de Hispannia que estén online y con el otro todos los que pertenecen al clan Exploradores de Norrath.

Everquest



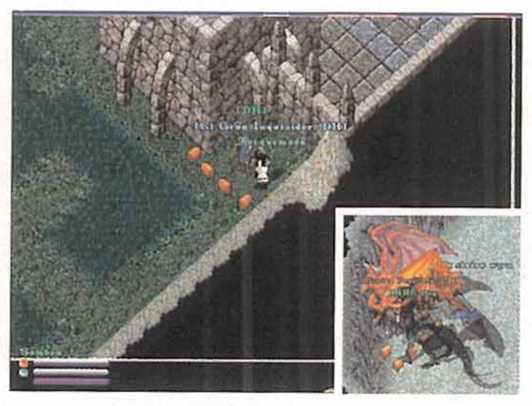


La población de Rivervale es testigo mudo del cambio que están sufriendo algunos peces de su lago, a los que se ha podido ver volar –literalmente– a sus anchas por las viviendas de los halflings, incluso un pez se atrevió a pasear por el banco de Rivervale con el consecuente susto y posterior asombro por parte de los transeuntes. ¿Acaso se han dado cuenta que la vida de secano es mucho más divertida y llena de aventuras que la que pueden tener en los lagos? ¿Se enfrentan los habitantes de Norrath a una nueva mutación de peces voladores?

Por si eso fuera poco, la actitud del cuerpo de paladines de Freeport no es del todo decorosa. En uno de nuestros viajes por Karanas pudimos ver a estos dos miembros de los Knights of True manteniendo algo más que una conversación de amigos.

Ultima Online



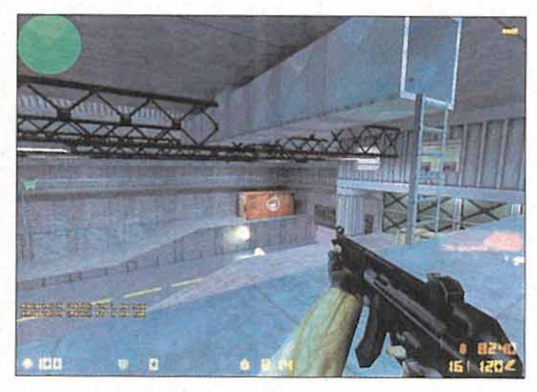


Desde las tierras de Britannia en el gran Ashe Den nos informa sobre un antiguo bug del «Ultima Online» que vuelve a la carga. Este no es otro que usar cajas u objetos similares para bloquear el paso de los enemigos. Tan sólo hay que usar el magic block o el magic trap sobre las cajas en cuestión y estas no permitirán el paso de los monstruos. Con esto podremos fabricar auténticos bunquers para defendernos de seres tan poderosos como los shadow wyrms. O bien podremos usar el bug de las blade spirits para subir rapidísimo el parrying, o si uno es un tamer, como el temido Torquemada y su valeroso amigo Sombra, nos permitirá domesticar con una relativa seguridad nightmares y otros seres de renombre.

Counterstrike

Desde el «Counterstrike» nos llega un truco sencillo y que en realidad no es ninguna trampa pero es una táctica que cada vez va conociendo más gente. El truco consiste en poder disponer de un montón de granadas de fragmentación, esto sólo sirve para los mapas en los que se tenga que defender la base, como el mapa assault para los terroristas. Sin movernos de la zona de compra de armamento compramos una granada de fragmentación y luego la lanzamos al suelo, después compramos otra y así hasta que se nos termine el dinero o pasen los 90 segundos reglamentarios para realizar las compras.

Otra cosa que hay que destacar del «Counterstrike» son los logos a color que cada vez se están haciendo más populares entre los jugadores, la pregunta que muchos se hacen es: ¿cómo hago mi logo a color? La respuesta es muy sencilla: usando potente herramienta, el Decal Converter. Con este programa tan sólo tendremos que seleccionar la imagen que queramos (incluso una foto nuestra) y él la pasará al tamaño y formato necesario para el logo. Podéis descargar el programa desde: http://pagina.de/half o http://cscustom.fr.st.



Almogaver

El rincón del navegante

Información de «Ultima Worlds Online»

Hola Magallanes:

¿Cómo va eso?..., bueno, como no te cansas de decir que esta sección la hacemos entre todos, he decidido comentarte las últimas noticias sobre «Ultima Worlds Online» que he recabado en mis periplos por la red de redes....:

1 Origin ha estado barajando la idea de que un sólo super servidor manejara un único mundo facilitando así una historia en común para todos los jugadores y librándose de la obligación de extender todos los eventos (invasiones, etc..) a cada uno de los servidores... Finalmente fue descartado por la incapacidad de establecer una conexión viable con 30.000 jugadores en un solo servidor, 40.000 eso sí, va a ser el número definitivo de jugadores (aproximadamente unos 3.000 jugadores por cada servidor).

2 También ha sido confirmada la existencia de ciclos de día y noche. Según Origin un día en Sosaria tendrá una duración de 2 horas reales, luego 5 minutos reales equivalen a 1 hora, y 2,5 días reales es un mes en Sosaria.

3 Queda descartado que se necesite beber y comer para sobrevivir, aunque será perfectamente posible alimentarse e ir a cantinas para beber un trago.

4 Los animales domésticos quedan divididos en: perros (demoniaco, huski, rottweiler..., hasta 6 razas), caballo (unas 5 razas..., incluyendo pony), gato, cerdo (unas 3 variaciones), vacas y gallinas; además de otros salvajes que pueden ser domesticados como el lobo y alguna que otra criatura mítica.

5 La interacción será bastante mayor de la explicada hasta ahora, con la posibilidad de saludar, realizar alabanzas, aplaudir, abrazarse, bailar, etc...

6 Las puertas estelares van a ser sustituidas por unas estáticas en diferentes puntos.

7 Sosaria quedará dividida en tres continentes: Britannia, uno para la raza meer y Logossia (juka). Cada uno tendrá sus características particulares. El mundo Meer será muy frondoso, con unas tierras vírgenes muy peligrosas, aunque las zonas habitadas serán rurales y muy tranquilas. El mundo Juka será desértico y muy hostil, con bastantes ciudades importantes (sobre todo Logos), mucho más grandes que las ciudades meer. Britania será la de siempre, aunque se ha confirmado la existencia de una ciudad que tendrá la apariencia de un árbol gigantesco de media milla de altura, y que se encontrará plagado de viviendas y grutas...

8 Habra 10 tipos de árboles diferentes.

9 Britannia será presumiblemente la ciudad más grande, seguida de cerca por Logos. En Brittania se encontrarán tanto la catedral, como el enorme palacio de Lord British.

10 Los gatos cazarán gallinas y ratones (muy utiles para los tenderos que tengan problemas en "casa").

Bueno, sólo me queda decirte que el clan Mercenaries (www.all.at/mrc) que es un clan español de «Quake3» (del que yo soy co–fundador) va a dar el paso definitivo a otro juego: «Ultima Online 2».

¡¡Venga, chicos, el servidor tiene que ser nuestro!!

JAVIER DÍEZ

Muchas gracias Javier por la información prestada, sin duda va a ser de gran interés para todos los lectores de la Zona Online, al igual que lo ha sido para nosotros.

Ciertamente «Ultima Worlds Online» tiene una pinta soberbia. Esperemos que cuando el proyecto salga a la luz, lo haga como el gran título que es y no como ocurrió con «Ultima Online», que tenía miles de errores.

Avance Especial

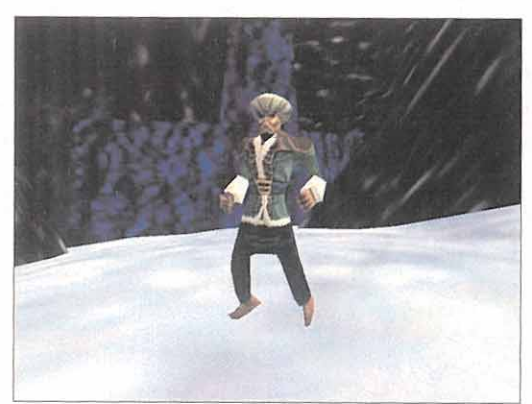
• Compañía: **989 STUDIO / SONY** • En preparación: **PC** • **DISCO DE AMPLIACIÓN**

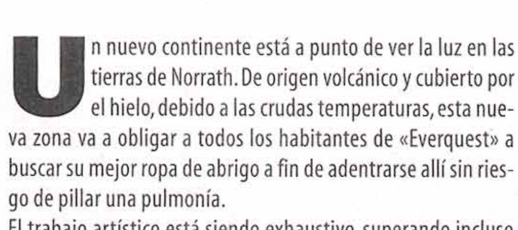
Everquest Scars of Velious

Norrath crece aún más









Un nuevo continente está a punto de ver la luz en las tierras de Norrath. De origen volcánico y cubierto por el hielo, debido a las crudas temperaturas, esta nueva zona va a obligar a todos los habitantes de «Everquest» a buscar su mejor ropa de abrigo a fin de adentrarse allí sin riesgo de pillar una pulmonía.

El trabajo artístico está siendo exhaustivo, superando incluso en profundidad y nivel de perfección al que ya alcanzaron en su tiempo 989 Studio y Sony con la anterior ampliación: «Ruins of Kunark». Como hemos adelantado, el escenario va a tener un toque ártico, con la nieve como elemento más usado, lo que nos recordará con toda seguridad a las viejas tierras de Everfrost. Todos los nuevos personajes y monstruos están siendo creados acorde con el ambiente, así veremos nuevas razas como los Coldain, enanos que se han adaptado al cruel clima, tigres blancos, hombres morsa o gigantes del hielo.

Los modelos de los jugadores también estarán sujetos a cambios, sobre todo estéticos, pues los objetos que puedan encontrarse en el nuevo continente modificarán el aspecto de los personajes con unas nuevas skins, diseñadas al respecto.

Los escenarios de la expansión van a estar divididos en cuatro zonas generales, cada una de ellas subdividida a su vez en otras muchas que constarán de cuevas, ciudades, palacios, torres, etcétera.

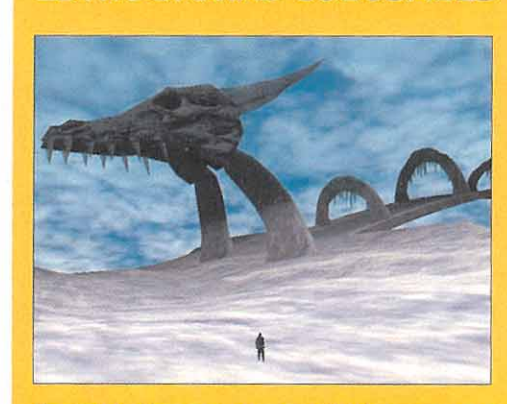
Se presupone que la gran mayoría de los usuarios que dispongan de «Scars of Velious» en el momento de su puesta a la venta, se lanzarán a aquellas tierras, unos en busca del primer objeto raro que puedan encontrar para enriquecerse rápidamente, antes de que pierdan valor y otros en busca de nuevas aventuras; la cuestión principal es que el terreno creciente va a permitir desalojar algunas zonas de Norrath y de Kunark que, hasta ahora estaban sobresaturadas de jugadores, impidiendo a un amplio porcentaje de usuarios disfrutar de ellas. Aún no hay una fecha de salida concreta, pero sí sabemos que la ampliación va a ser distribuida en España por Ubi Soft, una muy buena noticia para los aficionados a este maravilloso que es, sin duda, «Everquest».







ESTRUCTURAS COLOSALES



El tamaño de algunas estructuras será titánico, como este esqueleto de dragón que alcanza unas dimensiones que, prácticamente ridiculizan la envergadura del bárbaro que está a sus pies y que parece poco más que una hormiga. Como ésta, habrá otras tantas espectaculares estructuras que parecerán tocar el cielo.

NUEVAS SKINS

Los personajes de los usuarios podrán ver como sus alter ego cambian de aspecto gracias a las nuevas pieles que se han creado. Todos los objetos de esta nueva expansión ofrecerán un cambio visual completo. Uno de los ejemplos más radicales es el de esta armadura dorada que puede hallarse en una de las cuevas de que se pueden explorar en la nueva zona. Habrá que visitarla si queremos ir a la "última moda".

ZIPI Y ZAPE

de ESCOBAR

DOS INCREÍBLES AVENTURAS GRÁFICAS

Zeta MultiMedia

ZIPI Y ZAPE de ESCOBAR

EL TONEL DEL TIEMPO

Zeta MultiMedia

ZIPI Y ZAPE de ESCOBAR

LA VUELTA AL MUNDO

Juntando los dos CD-ROMs conseguirás tres increíbles aventuras.

Y además podrás jugar conectado en internet.

Zeta MultiMedia

GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE









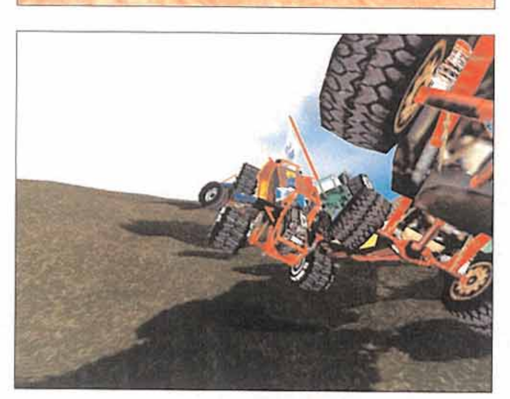
La fiebre del WAP



La fiebre WAP (Wireless Application Protocol) se está extendiendo por todas partes a una velocidad pasmosa. No es extraño ver hoy día a la gente con la que nos cruzamos por la calle, navegando por Internet, usando únicamente su móvil.
Las aplicaciones que pueden llevarse a cabo con WAP van a llegar mucho más lejos que la simple entrada y salida de páginas web. Pronto habrá juegos y programas de diferentes tipos que aportarán mayores niveles de información a los ya 12 millones de clientes que pueden usar el menú e-moción de Telefónica Móviles España. Algunas de estas nuevas opciones del menú e-moción son navegación libre, mis favoritos, enlaces a diversos servicios por acuerdos con más de 80 proveedores, buscadores y acceso al portal de Terra. El acceso a Internet, desde otros entornos distintos al PC, es hoy por hoy un hecho consumado.

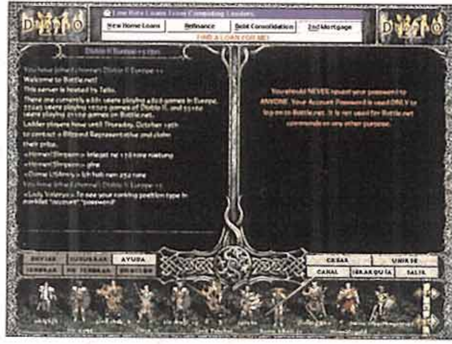
La locura está a punto de llegar





Codemasters se está metiendo de lleno en el mundo del PC y, lo que aún nos gusta más, en todo lo referente al tema online. Por una parte está «The Realm», un JDR exclusivamente online, del cual ya os adelantamos algo en las noticias del mes pasado y por la otra «Insane», una verdadera locura que está a punto de llegar a nuestro país para colapsar la red. Con un desarrollo francamente sencillo pero divertido como pocos, «Insane» va a funcionar a través del CMN (Codemasters Multiplayer Network), un sistema de servidores en el que actualmente la compañía todavía está trabajando y que ofrecerá una velocidad de conexión más que aceptable, con un ping que no superará los 0,2 segundos y completamente libre de lag, imprescindible en un arcade frenético como es éste.

Vuelven los ladrones de cuentas



Vuelven a la carga los ladrones de cuentas que circulan por Battle.Net. No contentos con engañar a usuarios novatos de «Diablo II» mandando correos eléctronicos en los que se hacían pasar por técnicos de Blizzard y pedían el nombre de la cuenta y el password, así como el número clave de su copia de «Diablo II», ahora intentan apropiarse de las cuentas, de una manera descarada y sin tapujos. Su nueva forma de actuar es moverse por los diferentes canales de chat y soltar una frase del tipo:
Si quieres ver tu posición en la jerarquía, teclea /list "nombre de la cuenta""Password"
En ella se supone que tienes que introducir tu nombre y tu password. El resultado es que harás públicos ambos datos en el canal general ya que el comando /list no existe, poniendo así a su disposición tu personaje y tus objetos. Las frases suelen llegar en inglés, aunque se han visto en otros idiomas, como alemán, y el formato, así como el falso comando, pueden variar. ¡No caigáis en la trampa!

FLASHES.COM

Cocotero (www.cocotero.com), la guía de ocio y entretenimiento para dispositivos móviles y Telefónica Móviles España han firmado un acuerdo de colaboración que permitirá a los usuarios de móviles con tecnología WAP acceder a los contenidos y servicios de Cocotero.com. Gracias a este acuerdo, Cocotero.com está presente en la sección de "enlaces-portales WAP" del menú e-moción de los móviles de Telefónica MoviStar. De este modo el usuario tiene acceso a una de las más completas bases de datos de páginas WAP y a una gran variedad de contenidos de ocio y entretenimiento proporcionados por Cocotero.com.

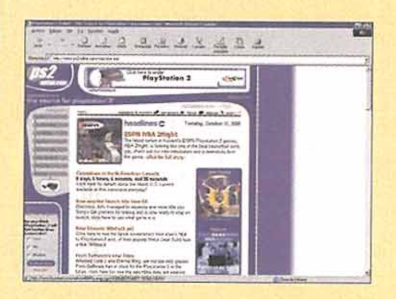
Sega ha informado a los medios acerca del apabullante éxito de Dream Arena en toda Europa pues se han registrado más de 400.000 usuarios desde que la opción online de Dreamcast se hizo disponible. Por otra parte, de estos cientos de miles de usuarios, se sabe que cerca de treinta mil han accedido por primera vez a la red de redes gracias a la opción online de la consola de Sega.

El 7 por ciento de los internautas usan el español como idioma de comunicación. El mismo número que los que usan el alemán y el japonés. Todos ellos muy por debajo de los de habla inglesa que siguen dominando con creces con más de un 50 por ciento.

FLASHES.COM

LA WEB del mes

Seguramente, al haber leído el reportaje principal de la Zona Online de este mes acerca de las consolas de nueva generación y su funcionamiento en Internet, os habréis quedado ávidos de información complementaria que os acerque un poco más a todo el tema online dentro de las consolas y os ayude a decidir de una vez, cuál es la que más os conviene. Pues para ello os ofrecemos las dos páginas que en nuestro navegar por la red de redes, encontramos más jugosas en cuanto a información gráfica y de texto. Mantened ambas en vuestra cabeza y visitadlas con frecuencia, pues son actualizadas cada dos por tres.
Por un lado está www.ps2online.com, en la que pueden verse noticias sobre la Playstation2 y los juegos que se están haciendo o se han hecho para ella, así como un foro en el que se pueden hacer toda clase de preguntas. Por el otro está www.dreamcast.com, la página oficial de la consola de Sega que cuenta con noticias de primera mano sobre ella.



Tu lista

Son bastantes las cosas que cabe destacar del ranking de este mes. Por una parte la repentina subida al primer puesto de «Everquest Ruins of Kunark», cuando todo hacía indicar su bajada paulatina, tal vez debida a la próxima aparición de la nueva expansión «Scars of Velious». La subida de «Vampire. La Mascarada» al haber aumentado la capacidad y el rendimiento de los servidores de Won.Net y la tímida pero constante subida del español «La Prisión» que ha superado incluso al todopoderoso «Quake III» de ID Software.
Si queréis aportar vuestro voto, no tenéis más que enviarlo a la dirección de la Zona Online junto con las preguntas, curiosidades, consejos y críticas que queráis.

▲	1- Everquest Ruins of Kunark
▼	2 - Diablo II
▲	3 - Vampire La Mascarada
▼	4 - Unreal Tournament
▲	5 - La Prisión
▼	6 - Quake III
■	7- Ultima Online

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



SOFTWARE PARA TODOS LOS GUSTOS.

www.softonic.com

La mayor recopilación de **software** de descarga gratuita

MP3, salvapantallas, antivirus, juegos, utilidades, programación, multimedia, diseño y mucho más.





Command & Conquer: Red Alert 2

Más y mejor

Mientras compañías de todo el mundo intentan buscar nuevos caminos en el trillado campo de la estrategia, Westwood Studios, a quienes podemos considerar inventores de un estilo que ha creado escuela y artífices de los cimientos que hoy gobiernan este género, apuestan sobre seguro con aquello que saben tiene un éxito confirmado, y lanzan a una ávida legión de seguidores de la serie la última entrega del universo «Command & Conquer». Y, aunque no se ha tratado de establecer cambios drásticos, como se suele decir llueve sobre mojado para miles de jugadores en todo el mundo, y para la propia compañía, que da aquello que se estaba esperando, con la misma sobresaliente calidad de siempre.






- CPU: Pentium II 266 MHZ
- RAM: 64 MB
- HD: 350 MB
- Tarjeta 3D: No (SVGA 2 MB)
- Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP. 128 MB RAM, Pentium 450 MHz)



LOS PRIMEROS PASOS EN RED ALERT 2




UNIÓN SOVIÉTICA

La primera misión de los Soviets nos lleva a un objetivo claro y único: destruir el Pentágono. Aunque parezca que el corazón de la defensa militar estadounidense es inexpugnable, la verdad es que resulta mucho más sencillo de lo que se pueda imaginar.
Comenzamos por lanzar nuestros paracaidistas sobre el monumento a los héroes de Iwo Jima, que pronto cambia su bandera de barras y estrellas por la roja de la hoz y el martillo. De aquí, debemos tomar una primera posición en un frente de resistencia que hay al norte. Eliminando primero a los Gis americanos, y destruyendo las lanzaderas de misiles que pueden afectar a nuestros aviones, arreglamos un puente que hay destruido y seguimos avanzando para atrincherarnos en un par de edificios que hay antes de llegar al aeropuerto yanqui, que encontramos más adelante. Eliminando desde esta posición las defensas americanas, tomamos el aeropuerto y preparamos un segundo grupo de paracaidistas para lanzar sobre el Pentágono. Un aviso: en una zona al oeste, vigilada por un GI, encontramos un par de cajas que nos ofrecerán más dinero para alimentar nuestros recursos.
Una vez siguiendo hacia el norte, encontramos una nueva oportunidad de atrincherarnos en unos edificios para eliminar, más fácilmente, las defensas americanas. Una vez que comencemos a llevar nuestro escuadrón hacia el edificio del Pentágono, es el momento de lanzar sobre el mismo a los paracaidistas, asegurando que hemos eliminado antes todas las lanzaderas antiaéreas existentes. Asimismo, nos llegarán unos refuerzos en forma de carros de combate, que nos ayudarán en la misión. Sólo es cuestión de tiempo que el bastión de imperialismo yanqui caiga en nuestras manos.




ALIADOS

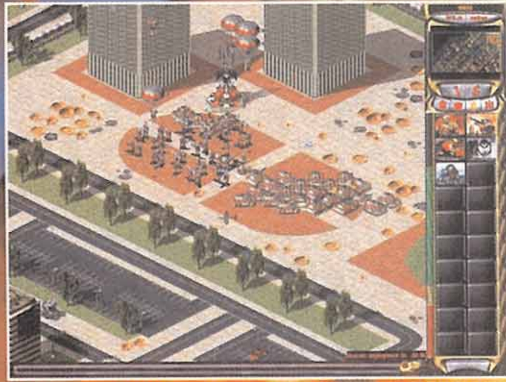
Mal están las cosas. Cuatro destructores soviéticos están intentando derribar la Estatua de la Libertad, y nuestros pobres Gis apenas sí pueden dar cuenta, junto con las lanzaderas de Patriots, de los misiles que están llegando. Por fortuna, ahí está ella... Tanya. La comando más laureada del ejército USA está de nuevo dispuesta para el combate. Su primer movimiento será dinamitar los destructores, para luego contemplar como nuestros Gis dan buena cuenta de los paracaidistas soviéticos que llegan en tropel. Sin embargo, no ha acabado aquí la cosa.
La Estatua de la Libertad está perdida, pero no nuestras fuerzas, que nos esperan en un campo que existe hacia el norte. Debemos llegar allí y asegurar la zona para lanzar un ataque contra una base soviética que la está atacando.
Precedida por los Gis, que deberán atrincherarse en el "Burguer Kong" que hay de camino a la base para eliminar a unos paracaidistas, Tanya debe llegar a la misma sana y salva, para entrar en conexión con el Cuartel General. Una vez logrado el objetivo, lo más apropiado es construir unos barracones para entrenar unas cuantas unidades de infantería, que se lancen al ataque de la base soviética y arrasen con cuanto se ponga a su paso. Más sencillo, imposible.



Algunas de las misiones posee un diseño puramente estratégico, en que con los recursos mínimos deberemos llevar a buen puerto los objetivos.



El uso de los soldados Tesla se hace imprescindible para superar ciertos obstáculos, que de otro modo nos resultarían imposibles.



La defensa resulta tan importante o más que la estrategia. Resistir algún tiempo las acometidas enemigas se convierte en un objetivo en sí.







Que nadie se llame a engaño. Westwood no ha roto moldes ni esquemas, no se ha inventado de nuevo la serie más famosa del mundo de la estrategia, ni siquiera se puede decir que haya realizado un improbo esfuerzo en la creación y diseño de nuevas tecnologías –más bien al contrario– ni conceptos innovadores y originales. «Red Alert 2» es, sencillamente, aquello que miles de jugadores en todo el mundo estaban esperando: estrategia en tiempo real, con unas premisas muy básicas y en la que la acción y el tiempo de reacción se convierten en factores clave para triunfar en la conquista del mundo… Pero, ¿no es esto lo mismo de siempre? Sí, qué duda cabe pero, está tan bien hecho y es tan divertido…

LA GUERRA CONTINÚA

Allí donde concluyó «Red Alert» comienza esta nueva entrega. Aliados (con los Estados Unidos al frente; y esta vez no les queda más remedio que asumir esta postura de "liderazgo") y Soviéticos se ven frente a frente, una vez más, en un conflicto que parece no tener fin, o llegar al mismo únicamente cuando una de las dos facciones se vea borrada de la faz del planeta.

Sin embargo, esta vez la cosa se pone realmente seria. La Historia alternativa dibujada a partir de la aparición de «Red Alert» (la desaparición de Hitler, la subida al poder de un Stalin imparable en Europa, etc.) se ve abocada al punto en que los Estados Unidos ven amenazada su propia existencia con una invasión en toda regla de su territorio por parte de las fuerzas de la Unión Soviética (ya sabéis, en esta dimensión histórica la URSS jamás se deshizo). Y empiezan dando fuerte, donde más duele: destruyendo el pentágono…

Bueno, esto sólo es una verdad a medias. «Red Alert 2», claro está, perpetúa la clásica escuela «C&C» ofreciendo todas las conocidas opciones de juego que la saga ya había construido: opción de jugar con cualquiera de los dos bandos enfrentados, avance lineal de misiones, gestión de recursos y construcción de unidades hasta el infinito, y a toda velocidad… Por tanto, la mencionada destrucción del pentágono ocupará la primera misión del juego cuando participemos por el lado soviético. Haciéndolo por la parte americana, asistiremos estupefactos a la destrucción de la Estatua de la Libertad.

UNA TECNOLOGÍA EFICAZ

Aunque la versión de «Red Alert 2» de la que Micromanía ha dispuesto para su análisis en profundidad no estaba completa al cien por cien, sí se encontraba muy cercana a este punto, lo que nos permite distinguir algunos sutiles cambios en la tecnología usada en el juego, en comparación con el precedente inmediatamente anterior de Westwood en la saga «Comand & Conquer», «Tiberian Sun».

Los que pudieron disfrutar de la penúltima producción de la compañía recordarán que se había intentado cambiar aspectos sustanciales en el engine del juego, que llevaron a Westwood a la inclusión de efectos especiales como el uso de fuentes de luz multicolor, que ayudaran a resaltar un buscado realismo en los pequeños detalles, inexistente en títulos anteriores. Casi por sorpresa, Westwood ha dejado de lado este apartado en «Red Alert 2», centrándose mucho más en la eficacia del conjunto sin parafernalias técnicas, buscando potenciar la velocidad de la acción y la jugabilidad global. Esto no quiere decir que no se use una tecnología adecuada en «Red Alert 2». El soporte de resoluciones hasta 1024 x 768 mejora, qué duda cabe, la jugabilidad, ampliando el campo de visión y permitiendo plantear estrategias de ataque y defensa mucho más logradas. En otros aspectos, sin embargo, se ha mantenido la conocida estructura y composición. Tanto en la propia perspectiva de juego, que sigue utilizando la conocida isométrica de todos los «C&C», hasta el interface de usuario basado en el control directo con el puntero tanto de los menús desplegables como de la gestión de las unidades. Formación de escuadrones, "waypoints", etcétera…, siguen estando a la orden del día, así como la permanencia de una de las mejoras que «Tiberian Sun» ofrecía, basada en la veteranía de las unidades, a medida que van ganado combates, lo que las hace más duras, veloces y eficaces.

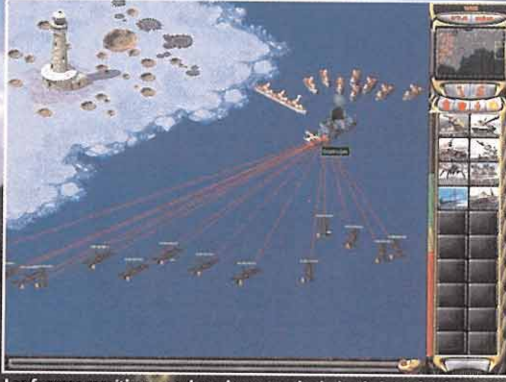
En líneas generales, la IA es otro aspecto relacionado con la técnica que no ha variado demasiado. Sigue contando con las mismas virtudes y con los mismos defectos, y nuestras unidades tanto pueden cumplir con eficacia ciertas tareas rutinarias de patrulla y defensa, como lanzarse al ataque hasta la muerte si nos descuidamos, a no ser que demos una orden en contra.

MEJORAS IMPORTANTES

Una de las más notorias mejoras que ha sufrido «Red Alert 2», y que afectan de manera importante a la jugabilidad, es la posibilidad de que nuestras unidades se atrincheren en edificios del escenario. De este modo, podemos utilizar el entorno, por vez primera, de manera eficaz y como un arma sobresaliente a la hora de defender una zona, preparar emboscadas, etcétera…, sin tener que depender direc- ►


Cuando se piensa atacar una base fuertemente defendida, hay que cortar los suminstros de energía e inmediatamente atacar los antiaéreos.


En el ataque para la reconquista de la Casa Blanca, deberemos tener la precaución de no dañar el emblemático edificio, símbolo de los USA.


Las fuerzas marítimas y submarinas son, sin duda, de lo mejorcito de los ejércitos. Hay que cuidarlas como oro en paño, a toda costa.


Cualquier edificio del escenario se puede convertir en una más que eficaz trinchera. Llevando a su interior a la infantería, resistiremos casi todo.


La restauración de monumentos históricos nos proporcionará más de una recompensa inesperada, cuando juguemos con los aliados.


Aunque se puede establecer una base con los recursos mínimos, no hay que escatimar en la construcción de defensas.



tamente de las construcciones basadas en la economía de recursos. Con algo de habilidad, ciertas misiones se pueden convertir en todo un paseo, militar, eso sí.

Otro apartado que resalta sobremanera es que quizá «Red Alert 2» sea el juego de toda la saga que mejor equilibrio ha conseguido entre ambos bandos, en el tema de las unidades de ataque. Aunque tanto americanos como soviéticos poseen unidades diferenciadas y con unas características propias, el conjunto de ambos bandos no presenta, en potencial, diferencias sustanciales que hagan de ciertas misiones el típico infierno que se daba en juegos anteriores, haciendo, esta vez sí, hincapié en el planteamiento estratégico de ciertas acciones. Además, el uso de los refuerzos automáticos está mucho mejor compensado que en otro «C&C», lo que también ayuda a mejorar el aspecto de la jugabilidad y diversión.

Por supuesto, algo que siempre a distinguido a todos los «Command & Conquer» sobre otros títulos de estrategia que, digámoslo claro, no han intentado sino copiar el clásico de Westwood una y otra vez, es el excelente diseño de las misiones. Mucho más depuradas que en otros títulos de la saga y muy, pero que muy bien pensadas en su mayoría, ambos bandos en disputa ofrecen la suficiente variedad y objetivos como para no hacerse repetitivo, y sí muy adictivo. Sin embargo, una novedad que aparece en «Red Alert 2» y que no parece tener demasiado sentido, a estas alturas, ni por su contenido, es la inclusión de un tutorial que, lejos de mostrar ciertas tácticas avanzadas, se limita a ofrecer al jugador las clásicas reglas de pincha aquí y lleva a tus hombres a esta parte, dispara y mata al enemigo, etcétera... Algo que sorprende sobremanera.

En todo caso, tanto en el modo de un único jugador, como en su más divertida faceta, el multiusuario que incluye la modalidad "skirmish", «Red Alert 2» se muestra estupendo en lo que se busca en este tipo de juegos: diversión. Pero...

Sí, empiezan los peros. Como el hecho de que «Red Alert 2» no esté traducido a nuestro idioma. ¿Por qué? Westwood, y hay que decirlo, nunca ha considerado el mercado hispanoparlante como un objetivo prioritario y, si en años anteriores se había conseguido, con no pocos esfuerzos de las distribuidoras, localizar el producto al castellano, nos encontramos ahora con que la compañía da un paso atrás, y se olvida de la gente que habla en español. Mal andamos en este apartado.

Además, está la obvia cuestión, que hasta ahora no hemos afrontado, referente a la validez, o no, de la repetición de esquemas sobre un género, y una saga, que ha variado ciertamente poco en su base, desde que el primer «Command & Conquer» apareciera. ¿Es responsabilidad del usuario o de la compañía, que «C&C» parezca haber entrado en un estado de ensimismamiento cuyos avances son evidentes, pero no siempre suficientes? Ambos tienen parte de "culpa", pues si el usuario no estuviera contento con el producto, la compañía se vería obligada a responder. Y, de momento, es algo que no ha ocurrido. Pero, en cualquier caso, no estaría de más que Westwood, además de ofrecer juegos de tanta calidad y diversión como «Red Alert 2», dejara de mirarse el ombligo, al menos un poco, e intentara llegar algo más allá en cuanto a innovación se refiere.

F.D.L.

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	85

Excelente diseño de misiones, que cumplen en cantidad, calidad y variedad. No estar traducido al castellano es algo incomprensible, a estas alturas de la vida. El equilibrio del potencial bélico entre ambos bandos está mucho más logrado que en juegos anteriores.

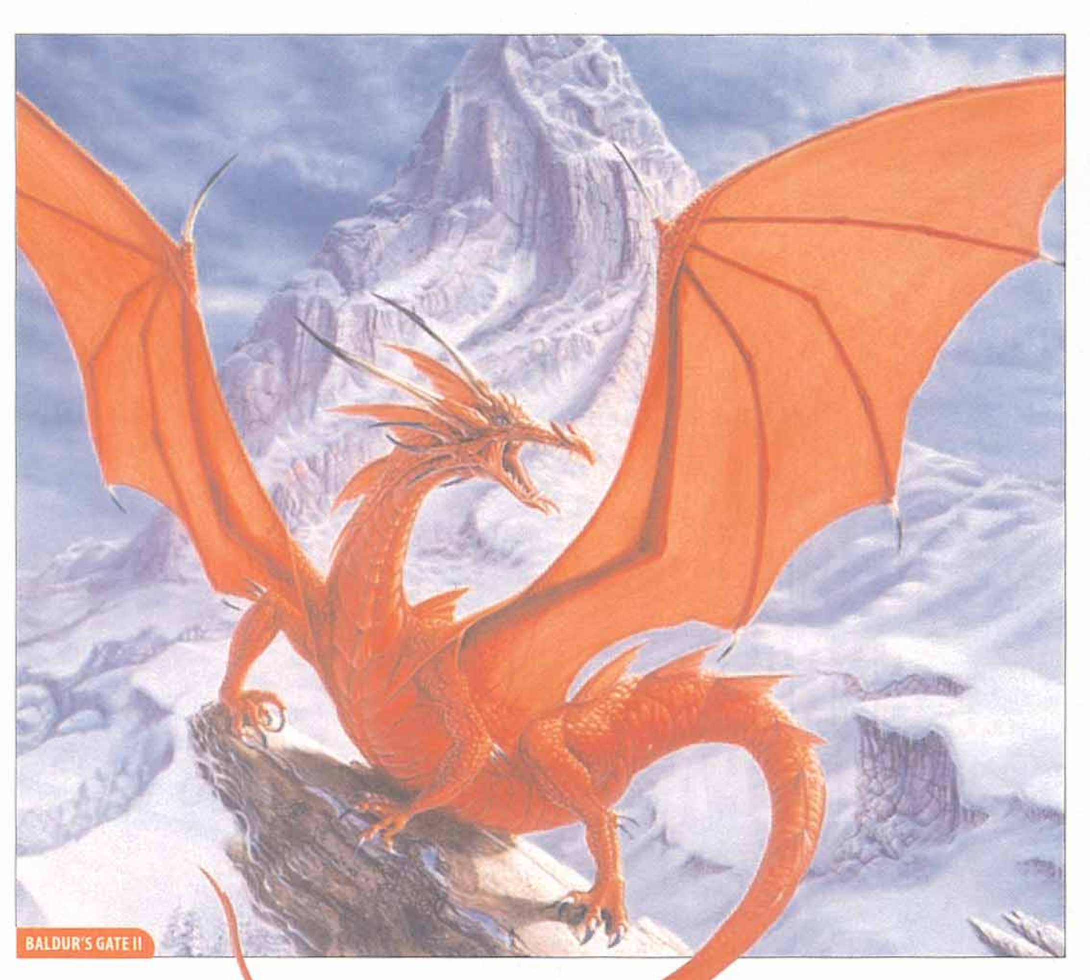
puntuación total **85**


PC CD
DOMINA LA LIGA QUE ARRASA EN EUROPA.
P.V.P. recomendado
2.990 ptas.
disponible en quioscos
y tiendas especializadas
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
EA SPORTS
Primera Division STARS 2001
¿Te atreves a jugar en la liga más competitiva de Europa? Apuesta tus mejores jugadores contra tus amigos.
Mejora tu equipo, o baja al infierno. Domina o déjate dominar en la cima de Primera División STARS 2001.
Software © 2000 Electronic Arts. Todos los derechos reservados. Electronic Arts, el logo de Electronic Arts, EA Sports, el logo de EA Sports, 'If it's in the game, it's in the game' y el diseño usado en Stars son marcas o marcas registradas en EE.UU. y/u otros países. © 2000 1ª División de la LFP. Todos los logos de los clubes de la 1ª División de la LFP son marcas registradas de sus respectivos clubes y serán usadas con el permiso de sus correspondientes propietarios. Producido bajo licencia oficial de la LFP. La licencia de garantía de la LFP a Electronic Arts no implica relación ni consentimiento por parte de ninguno de los jugadores.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Bienvenida Al Mundo Real

¿Qué, aún dura la resaca? Es que estas fiestas de cumpleaños son agotadoras, aunque se pasa bien. Y es que no se cumplen diez añitos todos los días. Pero, en fin, recojamos serpentinas y demás, y volvamos a nuestra cruda realidad. Os aconsejo que estéis despiertos, pues tal vez hoy se revelen más cosas dignas de celebración.


BALDUR'S GATE II

La citada realidad ofrece, con descarnada dureza, numerosas tareas a los ufanos maníacos celebrantes, empezando por el gélido «Icewind Dale», último estandarte de Bioware y su nunca bien ponderado sistema de juego Infinity. Como sabéis, su historia nos lleva, desde la meridional costa de la Espada, hasta las inhóspitas Tierras del Norte, donde se juega un misterioso enfrentamiento entre dos criaturas eternas.

Alternativas próximas en estilo, aunque no tanto en espacio y tiempo son «Planescape: Torment», «Fall Out 2» y «Baldur's Gate». De la ampliación de este último conocida como «Tales of the Sword Coast», seguimos sin noticias: hubo un primer lanzamiento hace varios meses, sin traducir, pero tenía problemas técnicos con la versión aquí publicada de «Baldur's Gate», por lo que fue retirada sin mayor dilación del mercado.

«Might and Magic VII: For blood and honour» parece la única posibilidad seria de jugar a JDRs que no sean de Bioware. Dentro de no mucho se verá acompañada por la octava parte de la serie, con el subtítulo de «Day of the Destroyer».

Y horizontes cada vez más próximos nos presentan la inminente aparición del «Baldur's Gate II», ya editado en otros países y del que suponemos que aquí se está en proceso de traducción y doblaje. La lista de JDRs en espera se completa con «Wizardry VIII», «Neverwinter Nights», «Ravenant», «Arcanum», «Dungeon Siege» y algún otro del que no me acuerdo. Venga, los que estén ya recuperados del fiestorro que empiecen a intervenir.

OTROS MANÍACOS

Juan Manuel Domínguez está atravesando una crisis en el «Icewind Dale», de cuya Fortaleza de la Mano Cortada no sabe cómo pasar. Juanma (perdona la confianza, es para ahorrarme escribir) ha encontrado cuatro piezas de una maquinaria rota, pero no sabe qué hacer con ellas. Principalmente, le gustaría saber cómo subir a la torre Labelas, a cuyo fin se ha recorrido más de mil veces la Fortaleza entera sin resultados satisfactorios.

Como es sabido, y coherentemente con su nombre, la Fortaleza cuenta con cinco torres. De ellas, la de Labelas era la de los magos élficos, y quedó bloqueada por los escombros cuando ocurrió la terrible explosión de la torre Sehanin, provocada por los elfos ante la inminente invasión de las tropas oscuras que ocurrió cuando..., bueno, quien quiera enterarse de toda la historia que juegue al juego que allí se explica todo muy bien.

El caso es que en lo alto de la torre Lobelas se cree que podría encontrarse Lorren, última esperanza de los aventureros para manejar el Corazón de Piedra. Lo del párrafo anterior lo digo para quienes quieran saber por qué han de utilizar tal Corazón los protagonistas. Pero la citada torre está bloqueada desde el Salón de los Comunes, desde donde se llega a las restantes torres. Por suerte para los aventureros existe un puente construido entre la torre Labelas y una de sus adyacentes. En concreto, desde el tercer piso de la torre Shevarah. Así que sólo has de alcanzar este nivel, y por el lado occidental accederás al inesperado corredor que, eso sí, está bien defendido y lleva trabajo despejar.



BALDUR'S GATE II

De Iván Velasco, de Córdoba, tenemos dos intervenciones, ambas referidas al «Might and Magic VII». Si bien la segunda anula parcialmente la primera, atenderé para beneficio de los compañeros las preguntas que ésta planteaba, aunque su respuesta ya sea conocida para Iván.

La primera pregunta era cómo matar a Wormthrax, el dragón de Tatalia, requisito necesario para ser nombrado Cruzado, y si había alguna forma especial de hacerlo. Las malas noticias son que no hay más posibilidad que el enfrentamiento directo con el im-

Calabozo LISTA

La nueva calabozolista (con los votos contabilizados en los meses de agosto y septiembre) no presenta novedades significativas. El dominio de los juegos con sistema Infinity es abrumador, sólo el «Might and Magic VII» resiste entre los preferidos con el otro sistema de juego. Pero os recuerdo que los votos para el «Icewind Dale» aún no han aparecido en masa, por lo que el próximo mes el dominio podría traducirse en monopolio. Por lo demás, el «FallOut 2» escala hasta el segundo puesto, cediendo el quinto, que había ocupado en septiembre, a su predecesor de serie, el «FallOut». Mantiene el tercer puesto el «Planescape: Torment». Encabeza nuestras preferencias, una vez más, el «Baldur's Gate». Y no hay que ser iluso a estas alturas: sólo el «Icewind Dale» o la cercana aparición del «Baldur's Gate II» parecen estar en condiciones de arrebatarle tal puesto. Veremos qué ocurre dentro de un mes.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Fall Out 2
3.-	Planescape: Torment
4.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
5.-	Fall Out

ICEWIND DALE

Un grupo de viajeros desconocidos acaba de llegar a la pequeña aldea de Easthaven. El cansancio ha hecho mella entre ellos, y ahora descansan junto al acogedor fuego en la taberna local, antes de proseguir su escalada. Fieles a la tradición, los viajeros intercambian relatos de aventuras y antiguas leyendas para pasar el tiempo.

El Mal escondido

Easthaven, rincón perdido en la tierra de Faerun, en su región del norte. Sólo algún que otro viajero de paso lo conoce de primera mano, y pocos más de oídas. Por suerte, su taberna es tan reconfortante como la que más, pese a su poco atractivo nombre: la Cuna del Invierno. Y, sin embargo, Easthaven merece un destino mejor, pues en su templo estaba enterrado Jerrod, héroe mítico que en el pasado dio su vida para que el mundo pudiera ser como ahora lo conocían.

En efecto, como suele pasar, un hechicero megalómano con ansias de poder había puesto en jaque a la comunidad, por la que al fin ésta se decidió a ir a la guerra contra las hordas del loco mago. La batalla fue difícil, pero parecía que la victoria sonreía a las fuerzas del bien. En su desesperación, el malvado brujo acudió a un último resorte, y lanzó un poderoso hechizo que, si funcionaba (cosa que desconocía por ser la primera vez que lo utilizaba) abriría una puerta dimensional al mundo de los muertos, de donde vendrían sin duda refuerzos para su causa. El hechizo funcionó y los muertos vinieron. Pero el invocador no pudo controlarlos. Así que las fuerzas "vivas" (nunca mejor dicho), hasta ahora enfrentadas entre sí, se unieron contra el temible enemigo común.

Por desgracia, los poderes de los recién llegados hacían presagiar un funesto desenlace en la batalla. Justo en esos momentos, Jerrod recibió la inspiración divina de Tempus, el dios al que servía, y lanzándose en mitad de la batalla, sacrificó su vida en un poderoso hechizo que volvió a cerrar el acceso a la oscura dimensión. Su propio cuerpo quedó en la puerta que sellaba esa entrada, la lápida de Jerrod. Si los mitos eran ciertos, la lápida se encontraba bajo el templo de Easthaven.

Pero volvamos al grupo de los que van a ser los protagonistas de la aventura. Su reposo está a punto de verse interrumpido por uno de los líderes locales. Y con esta interrupción se pondrán en marcha los acontecimientos que ahora se describen.

El paisano responde al nombre de Hrothgar, y cuenta algunas noticias al grupo, invitándoles a visitar su morada, al oeste de la taberna, por si quieren saber algún detalle más concreto acerca de lo que estaba ocurriendo en el pueblo. Pero antes, lo mejor será explorar la pequeña aldea.



1 La aventura llevará a los héroes a lóbregas cuevas con habitantes desconocidos.

2 ¿Qué se cuece en estas cubas? Mejor no saberlo, creedme.

3 El templo de Easthaven está finamente decorado y en su cripta reposa el gran guerrero Jerrod.

4 Easthaven está dispuesta en torno a un lago de azules y frías aguas, que es la fuente de riqueza del pueblo.

UN PASEO POR EASTHAVEN

Easthaven es una pequeña aldea cuyas casas se sitúan en torno a un lago, que es la principal fuente de riqueza del pueblo. Se trata, en efecto, de un pueblo de pescadores, que explotan al máximo las posibilidades que le brindan los animales acuáticos. Y no sólo en términos de comida, sino también de arte, ya que sus raspas y espinas se aprovechan para fabricar valiosas tallas.

Entre las dependencias más destacadas del pueblo está el Emporio de Pomab, pequeño gran almacén, cuyo dueño, aparte de sus delirios de grandeza, obtiene grandes márgenes de una escasa oferta, beneficiándose del aislamiento en que habitan sus conciudadanos. Por otro lado, es el responsable de montar las caravanas que periódicamente, aprovisionan el lugar con mercancías de Kuldahar, intercambiando pescado y tallas.

Tampoco hay que olvidar la posada, El Ventisquero, ni la taberna, de la que ya hemos hablado y que regenta Grisella. La posada está dirigida por Quimby, y ha recibido a otro viajero recientemente, un misterioso elfo llamado Erevain Blacksheaf, quien puede proporcionar algunos datos al grupo. En la parte noroeste del pueblo está el templo de Tempus, donde oficia, como sumo sacerdote, Everard. Sus conocimientos históricos pueden ilustrar a los aventureros, pues resulta que dicho templo custodia la tumba de Jerrod, héroe mítico de las Tierras del Norte. Everard puede proporcionar hechizos de curación, por un dinerillo. También en el templo se encuentra la aprendiz de Everard, Accalia, que puede aportar información sobre algunas tradiciones ancestrales. Finalmente, en el sur del pueblo se encuentra el almacén de pescado, que dirige Churin.

Easthaven es una pequeña aldea cuyas casas se sitúan en torno a un lago, que es la principal fuente de riqueza del pueblo.

Esto en cuanto a las dependencias. Pero también hay algunos personajes que pueden ayudar a la cuadrilla, en forma de experiencia y dinero, al hacerles ciertos favores. Y la experiencia no es nada desdeñable en este juego, porque cuesta mucho conseguirla en combate. Jed, el viejo pescador, es además un borrachín. Su encargo es acorde a su vicio: conseguirle una botella de vino de la tienda de Pomad, lo que resulta bastante fácil; basta con comprarla por 2 monedas y llevársela. También afiliará al grupo a la Sagrada Hermandad de Pescadores, de cuya finalidad poco más conocemos de momento.

De mayor envergadura son los problemas de Apsel, el tallador, cuya tienda ha sido invadida por un lobo de las montañas. Lógicamente, lo que quiere es que el grupo actúe de "fumigador". Además, ha perdido las llaves, por lo que habrá que usar la habilidad del ladrón para abrir el recinto. Una vez cazado el lobo, Apsel retornará a su quehacer normal.

En la parte suroeste se encuentra la misteriosa Elisia, espíritu del lago, que volverá a transformarse en su esencia cuando se le recomiende esconderse de los aldeanos. Ninguna información útil puede obtenerse de ella ya que habla un lenguaje incomprensible. Sin embargo, tiene una bonita historia de amor con Jheson, en la que el grupo podría actuar como "celestino".

Gaspar es el pescadero, y habita a la izquierda de la taberna. Tiene un hijo, Damián, al que desea encontrar, pues lo último que sabe de él es que se fue a pescar a la parte sur del lago, área peligrosa. De camino allí, al atravesar el puente, el grupo se encontrará con el niño, que les informará de la existencia de unos "monstruos" en las proximidades, que le han arrebatado su pesca. Los "bichos" en cuestión son una banda de goblins, que supondrán el primer reto serio para el grupo. Entre ellos hay un arquero y un goblin de élite, a los que habrá que dedicar especial atención. Una vez muerto éste, se recupera la raspa de Damián, que correrá con ella a su hogar.

Después del paseo, llega el momento de dirigirse a la casa de nuestro primer conocido, Hrothgar, quien dará detalles a los aventureros sobre una expedición que está organizando para investigar misteriosos acontecimientos ocurridos en Kalanoth, y que le fueron comunicados por un mensajero moribundo. Mientras lo prepara todo, solicitará la ayuda del grupo para investigar el paradero de una caravana que debería haber llegado hace unos días al pueblo. Para ello, recomienda rastrear la zona al este del lago Dinneshere, donde suelen acampar.

Saliendo por el sudeste de Easthaven, el grupo llega a un paso montañoso con muy mala pinta. Pronto se corroborarán los temores, pues tres lobos acechan el camino. Una vez derrotados, la ruta prosigue hacia el norte, donde se podrá ver a un orco escurriéndose hacia una grieta en la montaña. Y junto a esta visión, los restos de la caravana objetivo de la búsqueda. No parece que haya habido supervivientes, y tampoco quedan restos de las mercancías que transportaba. Malas noticias para Hrothgar, Pomab y, en general, para la aldea, que contaba con estos víveres para el duro invierno.

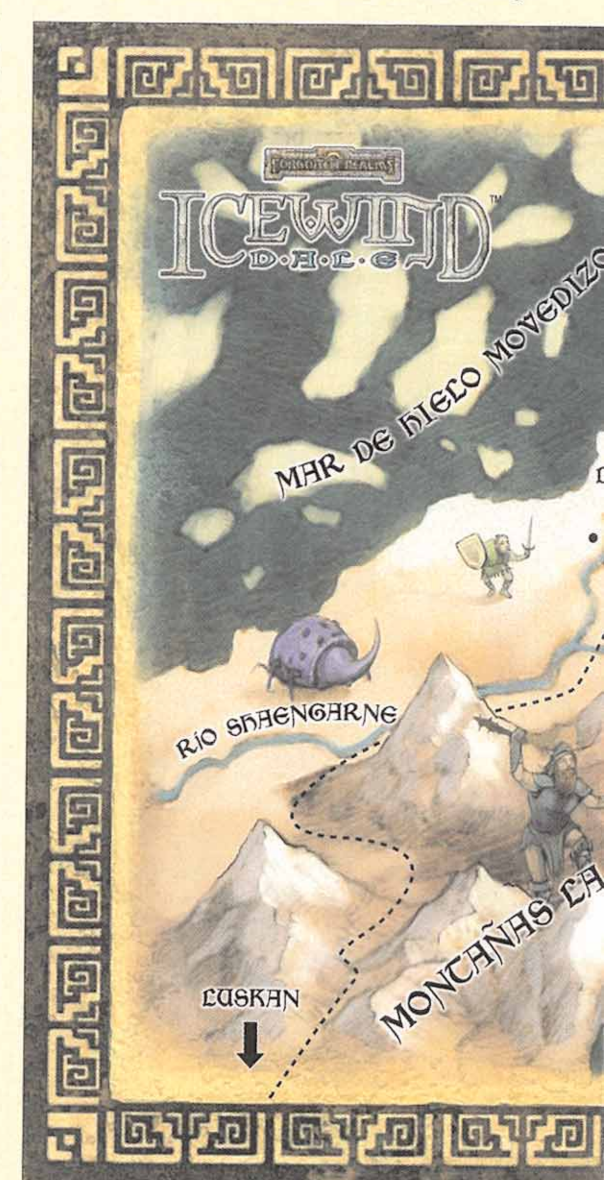
Antes de volver con las nuevas, se puede entrar a la cueva de los bandidos orcos. Allí aguarda toda la banda, de entre las que cabe hacer mención a un par de chamanes, algunos orcos de elite y, por supuesto, a su jefe, un ogro de picuda clava. En la sala central se hallan algunos cofres cuyo contenido puede ser de interés. En todo caso, el combate será muy duro.

LA EXPEDICIÓN A KULDAHAR

Al retorno del grupo, Hrothgar ha avanzado mucho en la preparación de la expedición a la que les propuso unirse. Parece que con él van a viajar Accalia, y otros notables, incluido Pomab. Para ayudarle en los preparativos, solicita que se entregue a Pomad la lista de provisiones, lo que no presenta gran problema para los aventureros. Hecho esto, ya sólo queda partir. Hrothgar dará tiempo suficiente para que el grupo descanse y se aprovisione, si lo considera conveniente. Cuando todo esté listo, la expedición abandonará Easthaven en busca de nuevas aventuras. Por desgracia, el viaje no estará exento de desgracias. Aunque al principio todo va bien, en el estrecho Paso de Kuldahar, la expedición sufre el ataque de los gigantes de nieve que, en forma de alud, acaban con las vidas de muchos de los viajeros. El grupo queda solo ante el peligro y, con la única ayuda de un ermitaño, que les avisa de la numerosa presencia de goblins en el paraje, se aprestan a llegar a su destino.

El camino va hacia el este, y está salpicado de goblins, entre ellos algún arquero en posición estratégica. Al poco llegan a las ruinas de lo que había sido una granja, habitada por el ahora desaparecido Ghoson. En su interior, un grupo de goblins con su jefe, aguarda emboscado. Más hacia el este, hay dos puentes. Uno de ellos, el meridional, conduce a un culo de saco, mientras que el otro lleva hacia un molino. Ambos, eso sí, están guardados por un gran contingente de goblins. Más allá del molino está el deseado destino, la aldea mágica de Kuldahar.

El molino ha sido devastado por los goblins, uno de cuyos jefes permanece en la entrada con un terrible dolor de estómago.





En la recepción, un grupo de orcos, encabezados por Uligar, atacan al grupo, tras hacerles saber que forman parte del Ojo Sangriento. Tras el fragor del combate, los héroes podrán comprobar desolados el destino de sus dueños, Joaquín y su mujer. Mejor no pensar sobre el paradero de su hijo, Jermsy, al que no se ve por ningún lado. Lo único bueno: Uligar ha dejado un valioso hechizo entre sus restos.

En la bodega aguarda un nuevo contingente de goblins, que no suponen un gran obstáculo, y que una vez derrotados, permiten al grupo explorar la sala con calma. Varios cofres contienen cosas de utilidad. Hay asimismo otra escala que conduce al piso superior del molino, la sala de máquinas, y que también ha sido tomada por los goblins, en este caso armados con arcos. A pesar de su presencia, los goblins no han producido daños irreparables en el edificio. Debajo de la escalera de entrada, en un pequeño habitáculo, se encuentra Jermsy. Tras rescatarle y tranquilizarle, se va corriendo al templo de Kuldahar para tratar de reponerse. El camino continúa, obstaculizado por los despreciables "bichos", hacia el norte, pasando al lado de una torre de vigilancia abandonada. En su interior, un ogro, Ghereg, se lamenta a grandes gritos de su colosal dolor de cabeza. Cualquier sugerencia será tomada como ofensa, por lo que el grupo le abandona sin dedicarle atención. Por fin, tras pasar debajo de una arcada, se llega a un pequeño valle, testigo de un reciente enfrentamiento entre goblins y escarabajos, y que ahora lo será de otro entre los goblins restantes y el grupo. Hay que destacar que el contingente está formado por varios arqueros, un jefe arquero y un jefe goblin, aparte de la infantería habitual. En este valle, se encuentra una madriguera de escarabajos a la que sólo convendrá entrar para retirar los tesoros de aventureros muertos. Cuando el grupo termina sus exploraciones, decide dirigirse a Kuldahar.



KULDAHAR

Esta aldea es un prodigio de la naturaleza. Su rasgo más característico y llamativo es que está ubicada al pie del Gran Roble, en cuyo tronco se han edificado las viviendas de los habitantes. Fue fundada por el druida Toban, cuya estatua aún se puede contemplar en el centro del pueblo.

Son varios los servicios a los que se puede acceder en esta aldea. Al norte de la entrada se encuentra la torre de Orrick, mago que puede proporcionar al poderosos hechizos. También solicitará la ayuda del grupo para ver si encuentra algo relacionado con los Mythales, artefactos que, al parecer, permitían invocar barreras de protección. La investigación sobre ellos es lo que le ha traído a este lugar, cercano a la Columna del Mundo y, por lo demás, no se preocupa de otros asuntos mundanos. No hay que preocuparse mucho por Weeng, el goblin que le asiste, pues no es hostil.

La tienda de Gerth se sitúa al oeste de pueblo, y en ella se pueden comprar diversos objetos. Asimismo, Gerth está interesado en cualquier libro, documento o llave que se le traiga, y la revenderá al grupo si luego llegara a necesitarla. Completan la parte comercial de la ciudad, la herrería de Conlan, en la que se pueden conseguir armas y armaduras (aunque por poco tiempo, ya que el comerciante está pensando en irse desde que desapareció su hijo Shemish), y la alfarería de Urnst, que el dueño cerró por miedo.

La taberna se llama Bodega de la Raíz, y está dirigida por Whitcub. La posada, en la parte superior del árbol, es la famosa Sombra del Atardecer, y la regenta Aldwyn, quien insiste sospechosamente en su propiedad. Un registro de los pisos superiores revelará el anillo de Eidon, antiguo dueño de la posada. Y el interrogatorio consecuente hará confesar a Aldwyn su verdadera historia (básicamente, encontró el cuerpo del desaparecido y decidió beneficiarse de la situación) ante los viejos del lugar, y permitirá una sustancial rebaja en los precios cobrados.

Gerth está interesado en cualquier libro, documento o llave que se le traiga, y la revenderá al grupo si luego llegara a necesitarla.

En la parte nordeste se encuentra la casa más exótica del lugar, consistente en un barco aterrizado. Su dueño, Oswald Fiddlebender, inventor y alquimista, no tendrá problemas en contar su historia y la de su hogar al grupo, si es que está interesado. Como aspecto más práctico, vende pociones. Cierra el apartado de servicios el templo dedicado a Ilmater, en el que el hermano Ferg y el hermano Gos, dirigirán a los aventureros a la hermana Calliana, por si desean algún tipo de curación. La hermana Calliana se ha hecho cargo del templo, en ausencia de sus superiores, la hermana Egenia y el hermano Poquelin. Con ambos se topará el grupo más tarde, en circunstancias muy distintas. En las cercanías del templo hay una casa con una puerta cerrada, cuyo interior reserva alguna sorpresa.

De vuelta a la aventura, el primer personaje con que se topa el grupo en la peculiar aldea es un niño, Nate, que, sorprendentemente, les estaba esperando. Su recomendación de ir a ver, antes de nada, a Arundel no cae en saco roto. Arundel vive cerca del puente, al sur de la tienda de Gerth, en una casa en cuya parte delantera hay tres rocas. La conversación con Arundel es fructífera, aunque desesperanzadora: él es quien envió al mensajero, Hallaster, buscando ayuda en Easthaven. Las razones, los sucesos que estaban ocurriendo: secuestros de pacíficos aldeanos, un clima antinatural y proliferación de monstruos en las proximidades. Todo esto hace que el Gran Roble se haya empezado a debilitar. Otro indicio de que el sutil equilibrio de la zona se ha roto es que las criptas del Valle de las Sombras se están poblando de muertos vivientes, cuyo descanso se ve perturbado por alguna razón. Por ello, Arundel piensa que el grupo debe investigar en ese inhóspito paraje.

Dicho y hecho. Antes de salir del pueblo encuentran a Mireck, que, con su hermano Silas acostumbraba a merodear por el valle en cuestión. Su información no puede ser más descorazonadora: el valle está infestado de yetis. Y, como prueba, dos de ellos, que venían siguiendo al aldeano, aparecen en ese momento. El grupo los elimina antes de proseguir su camino. Tras ello, Myreck les informa del trágico destino de Silas, y les solicita que recuperen su reliquia del vientre del jefe de los yetis.

EL VALLE DE LAS SOMBRAS

No es que este lugar sea atractivo normalmente, pero en las circunstancias actuales, no parece muy divertido ni acercarse. En el valle se habían enterrado a los muertos desde hacía siglos. Sus estrechas veredas discurren entre las criptas, que están protegidas con guerreros esqueletos y trampas, a fin de disuadir a algún ladronzuelo ocasional. Sin embargo, ahora, nuevos habitantes circulan por sus caminos. Los, antes mencionados, yetis de las nieves, a los que se han unido unas misteriosas sombras, todos igual de peligrosos. En total, hay cinco criptas para indagar, además de la madriguera de los yetis.



La entrada a la primera cripta se encuentra hacia el este, desde el acceso al valle. A su entrada, un importante contingente de esqueletos y zombies espera a los compañeros. Enfrente, un cadáver que "ofrece" al grupo sus posesiones. El resto de la cripta, menos elaborada, oculta alguna trampa, más esqueletos y, como guinda, un gusano carroñero.

La siguiente cripta está justo al sur de la primera, si bien el camino da un rodeo. Aquí, cuatro esqueletos forman el "comité de bienvenida". Pero el enemigo más peligroso resulta ser un sobreterreno agazapado en la sala central. En esta misma sala hay una estatua en cuyo interior se encuentran dos hechizos y una llave dorada de hierro. Las cámaras orientales llevan, entre esqueletos y ghouls, a un cofre con hechizos y algún tesoro. Finalmente, el pasillo situado al oeste de la sala central no conduce a ningún sitio de interés, pero, eso sí, cuenta con unas cuantas trampas para amenizar el paseo.

Todo el valle es un antiguo cementerio. Sus estrechas veredas discurren entre las criptas, que están fuertemente protegidas con guerreros esqueletos y trampas.

En el centro del valle se encuentra una inmensa estatua de un sacerdote reclinado. Por la parte sur de esta meseta, se llega a la guarida de los yetis, protegida por su jefe, que deja a su muerte la extraña reliquia de Mirek. Más tarde volveremos sobre esta cueva. De momento, el grupo se centra en otra cripta, que se encuentra hacia el norte desde la meseta. Al entrar son atacados por un numeroso contingente de esqueletos, algún zombie y algún ghoul. Hacia el este hay una gran sala mortuoria, mientras que al oeste un ídolo oculta algunos tesoros. Por el norte se llega a una piscina cercando a una estatua, y a un cofre con trampa, que está lleno de esqueletos.

En el extremo sudeste se encuentra la entrada de la cuarta cripta. Allí saluda al grupo Therik, guardián de la cripta, quien informa cortesmente de que sólo están autorizados a entrar allí los seguidores del dios Myrkul, esto es, los muertos. Como quiera que el grupo no tiene intención de unirse a ese clan, la alternativa que le queda es el combate. El puente que queda expedito es, por cierto, un buen sitio para ir emboscando a las numerosas criaturas que aparecen al paso del grupo en esta cripta: esqueletos, zombies, ghouls, sombras menores e incluso ún ultraterreno. Pero, bueno, eventualmente se llega a la sala central, en la que hay cinco sarcófagos, uno de ellos abierto con tesoros. Y en la cámara del sur, custodiada por sombras menores, el grupo encontrará un cofre, cuyo interior proporciona una llave, la del Santuario.

La cripta más lujosa e importante es la situada en la esquina nordeste. Es la que está mejor guardada de todas las criptas. El interior aparenta calma, pero nada más lejos de la realidad. El grupo encuentra una primera puerta cerrada, para abrirla hay que usar la llave dorada. Tras ella, un espectáculo dantesco: esqueletos de todos los tamaños rodean un par de estanques en los que se cuecen más "huesitos"; y entre ellos, un macabro libro hecho a base de piel y sangre humana. El grupo da buena cuenta de numerosos esqueletos, arqueros y gigantes, y de dos temibles guardianes del templo. Luego, hacia el sudeste, hay cámaras con tesoros muy protegidas por trampas y esqueletos. De pronto la sala central se vacía, y ante ellos se abren (más bien, se cierran) tres puertas. La del oeste se abre con la llave del santuario, que han encontrado en la cuarta cripta. Tras ella aguardan varios zombies y, sobre todo, un peligrosísimo preternatural, al que no hacen efecto las armas convencionales, sólo las mágicas. El cofre que este ser custodiaba tiene una nueva llave, la del clérigo, que abre la puerta del este. Nueva ración de bichos para encontrar otro cofre, ahora con hechizos y con el tétrico símbolo sagrado de Myrkul, que, por fin, abre la puerta principal.

Tras ella, aguarda Mytos "el Danzahuesos", flanqueado por cuatro guardias. La conversación con Mytos es poco fructífera, y los héroes no consiguen su permiso para explorar el lugar. Después de vanos intentos por convencerle, no hay más remedio que recurrir al duro hierro. Tras el combate, queda libre el camino para la exploración. Mytos había negado ser el "mal" que asolaba Kuldahar. ¿Quién sería entonces?

Tanto hacia el este como hacia el oeste, hay largos pasillos vigilados por esqueletos arqueros. El del oeste lleva a un cofre con tesoros. El del este, termina, no sin trampas, en una puerta cerrada. Hacia el norte está el verdadero peligro. Allí, una estatua acompaña con gesto hierático a la sombra enviada por Myrkul. La única salida de la cripta es la que se encuentra hacia el este. Pero de camino allí, una puerta secreta da paso a un habitáculo vigilado por una poderosa momia, cuyo cofre resulta un buen premio para compensar el combate con la momia. Entre hechizos varios, en el interior del cofre se encuentra la llave del mausoleo.

LAS PROFUNDIDADES DE LA CRIPTA

El siguiente nivel de las catacumbas empieza con un contingente de enemigos más numeroso, variado y peligroso. Entre ellos, esqueletos, esqueletos andrajosos, esqueletos arqueros, guardianes del templo, zombies y ghouls. Claro que las verdaderas estrellas del "cotarro" son un mago esqueleto y dos preternaturales imbuidos, que custodian el centro de la sala principal. Una vez despejada la zona, la sala ofrece cinco puertas al grupo, aparte del acceso de llegada. La puerta más grande se sitúa al noroeste y mecanismos en sus laterales incitan a pensar que se abrirá con una palanca. En efecto, así es, y la palanca se encuentra en una de las columnas con estandarte de la gran sala central. Hacia norte y sur hay sendas cámaras, una de ellas con un cofre protegido por trampas, y la otra con un preternatural y su séquito de guardianes del templo. De las dos puertas que quedan por abrir, para la primera es necesaria la llave del mausoleo obtenida en el piso de arriba. El pasillo conduce, además de a un buen número de esqueletos, zombies y tumbas que profanar para coger tesoros, a un cofre entre cuyos contenidos destaca una llave simple. Dicha llave abre la puerta con rejas a la que se llega por el pasillo al que daba acceso la última puerta que quedaba por explorar en la sala central. Ojo, que el umbral de la puerta enrejada está bien surtido de trampas. Más allá esperan varios guardianes del templo y dos sobreterrenos. En la madriguera, en un cadáver, el grupo encuentra un poderoso amuleto con forma de garra.

De vuelta a la sala central, es el momento de atravesar la puerta grande, la que se abre con la palanca, y así ganar acceso al tercer nivel de la cripta, donde se concentran los últimos reductos de vigilantes, que no por ser los últimos son escasos, sino más justo bien al contrario. A los enemigos habituales se unen ahora guardianes espectrales, a los que sólo afectan armas mágicas (como a las momias o a los preternaturales), y algunas sombras. Cuando el grupo despeja por fin la sala, comprueba que hay puertas al norte, al sur y al oeste. Las del norte y sur llevan a cámaras con tesoros, aunque tienen trampas en las puertas, así como un buen contingente de poderosos defensores: preternaturales imbuidos, zombies elegidos y una momia al sur, además varias sombras al norte.

La senda sigue por la puerta occidental. Tras atravesarla, gigantescos guardianes espectrales flanquean una espectacular escalinata. En su cúspide, un nuevo mago esqueleto. Y en los laterales, letales arqueros. Tanta "artillería" sólo puede significar una cosa: fin de fiesta. Una vez despejada la escalinata, el grupo abre por fin una nueva puerta y llega al sancta sanctorum de la cripta. La calma que aquí se respira contrasta con el tumulto del combate vivido momentos antes. El único ocupante del gran salón es el espectro de Kresselack, y está al lado de un cofre cerrado con llave.

La conversación con Kresselack revela al grupo que tal vez él sepa quién o qué está siendo la causa del mal de Kuldahar. Pero no lo revelará a menos que se le haga un favor: acabar con una sacerdotisa de Auril que se ha instalado en el valle y que amenaza con acabar con su lugar de descanso, máxime ahora que el grupo ha aniquilado a sus guardianes. Para incitar a los héroes a cumplir esa misión les recuerda que los principios de Auril también son contrarios a la supervivencia del Gran Roble. Con estos argumentos, el grupo opta por continuar con la investigación en esa línea, y explorar de nuevo el Valle de las Sombras, ahora en busca de la gélida dama.

Y la búsqueda les lleva a la guarida de los yetis a la que prometieron volver. Allí espera una tal Lysan, quien enseguida se revela como fiel seguidora de Auril. Los principios de esta deidad exigen a sus partidarios "apagar todos los fuegos", por lo que Lysan quiere acabar con la tumba. Y no sólo eso sino que, después de ser interrogada con astucia, revela que es ella misma la causante de los males de Kuldahar, narrando con satisfacción sus artimañas. Como buen malo de película, una vez hecho esto decide que el grupo sabe demasiado y que hay que aniquilarlo. En su ayuda acuden cinco formidables yetis, pero no serán obstáculo para los héroes. Muerta Lysan, una sombra informa al grupo del inmenso agradecimiento de los lugareños: el valle queda libre por fin del impulso maléfico de la aurilita. Se pueden saquear los cofres de la cueva, que tienen hechizos y un anillo de interés. Finalmente, dado que entre las acciones de Lysan estaba la de hacerse pasar por camarera en la taberna de Kuldahar, al volver allí se podrán obtener sus pertenencias, valiosos artefactos mágicos.

Cumplida la misión, los héroes retornan a la sede de Kresselack, que les atiende amablemente, pero que confiesa su desconocimiento sobre la fuente de los males de Kuldahar, de los

1 Este barco es de las cosas más pintorescas de la ciudad del Gran Roble.

2 En el valle de las Sombras hay una inmensa estatua de un encapuchado en meditación.

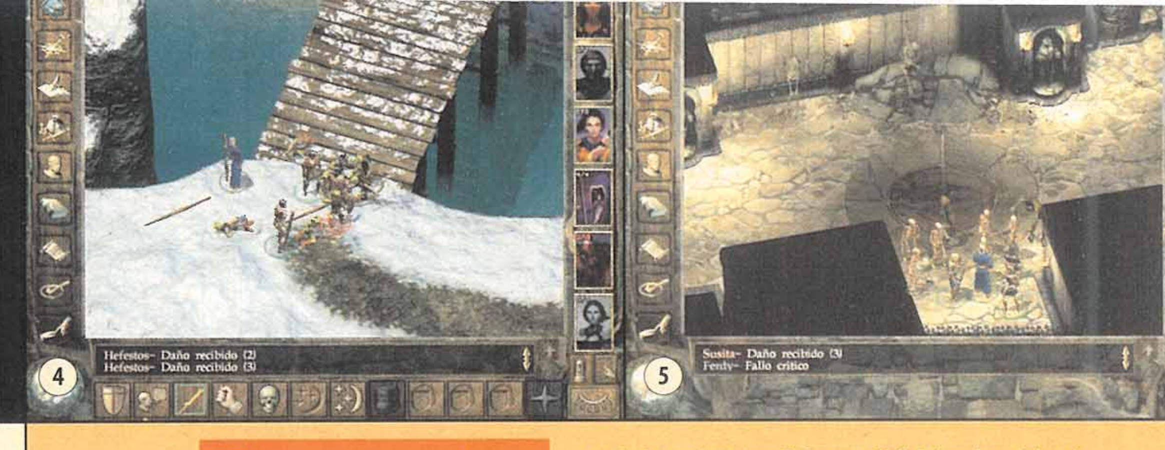
3 Las criptas del Valle de las Sombras esconden tesoros y objetos clave para descubrir el misterio del valle.

4 Los combates masivos pueden resultar confusos y, por tanto, letales para elgrupo.

5 Entre los momentos más difíciles para el combate, está la entrada a un nuevo calabozo, pues suele haber "comité de recepción".

6 Un puente estrecho puede constituir una escelente posicion táctica para abatir poderosos enemigos..., con la estrategia adecuada.

7 Hechizos como el lanzado en la imagen pueden imposibilitar a uno o varios héroes para combatir; es mejor esperar a que pasen sus efectos.



que Lysan no podía ser la causante. Para contener su ira, ofrece al grupo sus posesiones del ataúd: entre ellas, una poderosa espada y más hechizos.

EN BUSCA DEL CORAZÓN DE PIEDRA

De vuelta a Kuldahar, Arudel les recibe con más optimismo del que traen los propios héroes: por lo menos, ahora ya saben de dónde no procede el mal, aunque esto deje sin resolver el problema. El único camino que se le ocure al sabio es utilizar el Corazón de Piedra. Este poderoso artefacto otrora se encontraba en el Gran Roble, pero fue robado por un ambicioso aprendiz de druida, del que no se supo nada durante mucho tiempo. Luego llegaron rumores de la misteriosa construcción de un templo en las montañas, en un desfiladero muy al este del pueblo; Arudel cree que el rito practicado en ese templo puede estar relacionado con la piedra, por lo que el siguiente paso tendrá que ser la exploración del Templo del Dios Olvidado.
Gigantescos titanes de piedra flanquean el camino de entrada, al que el grupo ha llegado tras un largo viaje. Sin embargo, las cosas no están del todo bien. Como prueba, el verbeeg que encuentran en la entrada, sale huyendo cuando les ve. Al parecer, el templo acababa de sufrir la invasión de un contingente de clérigos malvados. Pie Rojo, que así se llama, ha logrado sobrevivir haciéndose pasar por muerto, y ahora se da a la huida sin disimulo. El grupo se empieza a tener muy malos presentimientos que pronto se confirmarán plenamente.
Porque al entrar al templo, el espectáculo es desolador. Por todos los sitios yacen cuerpos de verbeegs y acólitos, aparentemente de dos facciones enfrentadas. Bajo la gran estatua que preside el templo, un acólito da la bienvenida al grupo, sugiriéndole la prudente retirada. Como esto no es del agrado de los héroes, hay que volver a las armas para enfrentarse contra él y contra dos verbeegs.
Por el oeste se llega, tras dos acólitos y varios verbeegs, a la biblioteca del templo, en la que el grupo puede aprender algún hechizo, y algo sobre la historia de Faerun. Sin embargo, su búsqueda les lleva a la parte oriental, desde donde eventualmente llegan a las escaleras que conducen al piso superior. Arriba, más cuerpos amenizan el paseo, junto con verbeegs y acólitos (por cierto, estos tienen poderes mágicos). Caminando hacia la derecha llegan a un largo pasillo, en el que se ocultan varias trampas. A ambos lados del mismo, pequeñas cámaras contienen tesoros, vigilados, eso sí. Al final del pasillo, hay que librar un duro combate con tres verbeegs y dos acólitos. Y tras el combate, una cámara mortuoria con un sarcófago bien adornado. El camino continúa a través de una puerta y de un puente labrado en la roca, que por fin lleva al altar del templo. Los restos de la batalla son aquí más claros; entre las víctimas, un clérigo de extraña vestimenta, que luego revelaría su procedencia: Talona. En su cuerpo, el grupo encuentra un frasco de un extraño líquido. Pero ni rastro del Corazón de Piedra. El altar ha sido expoliado, alguien se ha anticipado al grupo. Lo único que se les ocurre es volver a consultar a Arudel por si él puede arrojar un poco de luz al misterio.
Casi de forma casual, el grupo le entrega el frasco hallado y le informa de la presencia del clérigo extraño en el Templo. El frasco contiene veneno puro de serpiente, de una variedad que, se- ►

Estrategias de combate

COMBATE CUERPO A CUERPO

La mayor parte de los enfrentamientos serán de este estilo. La primera máxima a aplicar es "divide y vencerás". Conviene, cuando se espere la aparición de enemigos, ir avanzando poco a poco para encontrarse con ellos de uno en uno y que sea así más fácil acabar con ellos. Una vez frente a frente, lo mejor es no dar la orden de ataque hasta que se encuentre cerca del grupo, pues de lo contrario, al moverse nuestros héroes, pueden abrir más terreno y permitir el ataquen de más enemigos que estén allí ocultos. poniendo en peligro la vida del grupo.
Si los enemigos son débiles, podrás permitirte el lujo de dedicar un héroe por monstruo. De lo contrario, conviene concentrar todos los efectivos en uno sólo hasta dar buena cuenta de él. Por supuesto, salvo circunstancias extremas, no uses en estos menesteres a magos ni ladrones.
Para enemigos especialmente fuertes y, sobre todo, si son corpulentos, conviene usar el siguiente truco. Hay que aproximarse a ellos con un héroe rápido, por ejemplo, el ladrón. Una vez atraída su atención, concentras a los guerreros sobre el enemigo. El monstruo, no obstante, mantendrá la persecución en su primera víctima. Por lo que, mientras los fuertes sacuden, deberás estar constantemente moviendo al cebo para que no pueda darle. Por supuesto, puede que el enemigo acosado vuelva su atención hacia alguno de los atacantes (lo que se percibe fácilmente por el brusco cambio de postura, y porque sale escrito en la ventana de mensajes), momento en el que conviene comenzar el mismo juego con la nueva víctima. Esta estrategia es difícil que funcione cuando ataca más de un enemigo a la vez.
Una variación bastante útil de este sistema es aquella en que, aprovechándose de un paso estrecho, los guerreros pueden llegar a bloquear el paso al enemigo. Si el ladrón atraviesa esta barrera, la situación será muy buena, ya que el enemigo, en su afán por alcanzar lo inalcanzable se olvida de sus atacantes más cercanos, con lo que será fácil acabar con él.
Antes del combate cuerpo a cuerpo, no hay que olvidar que determinados monstruos sólo pueden ser heridos por armas mágicas (por ejemplo, las momias), por lo que conviene que el héroe "cebo" sea de los que no disponen de las mismas.
Contra seres especialmente poderosos, que estén aislados, sean del tipo que sean, una táctica que puede dar resultado cuando todo lo demás falla, es usar el ladrón. Para ello, tiene que tener ya un buen nivel de experiencia, éxito para ocultarse en las sombras y un elevado factor multiplicador en puñaladas por la espalda (x3 o x4). El procedimiento es fácil de imaginar: dejas al resto del grupo en lugar a salvo, y haces que el ladrón se oculte entre las sombras. Hecho esto, te colocas en la espada del enemigo, y le atacas desde allí. Para ello, el ladrón deberá salir de las sombras, con lo que el enemigo le verá. Así que lo mejor es poner pies en polvorosa hacia una esquina u otro sitio en que no sea visto, y volver a ocultarse en las sombras. Y así hasta que acabas con el enemigo, o lo tienes lo suficientemente debilitado para atacarle con el resto del grupo. Si el monstruo puede lanzar hechizos, más vale que le ataques cerca de la esquina, para que no te alcance con su magia.

COMBATE CON ARQUEROS

Los arqueros han de ser, siempre que no haya magos, los objetivos preferentes de tu ataque. En cuanto consigas marcarles con un guerrero, su amenaza disminuye bastante. Pero hasta ese momento, pueden hacer mucho daño al grupo. Una vez más la consigna es "divide y vencerás".
Una primera forma de abordar a un arquero, si no hay otros monstruos cerca, es aproximarse con el ladrón oculto en sombras. Una vez cerca, se le golpea, con lo que la atención del arquero se vuelve hacia el ladrón, y ese es el momento de que los guerreros corran en ayuda del compañero para acabar rápidamente con el "malo".
Cuando hay varios arqueros o hay también infantería, lo más práctico es apostar a los guerreros a la vuelta de una esquina, agazapados. Después, inocentemente, te acercas con el ladrón hasta estar a tiro, y en ese momento te vuelves corriendo con tus compañeros. El arquero te seguirá dándose de bruces con el grueso de tus fuerzas y caerá enseguida. Observad que el truco de los pasos estrechos comentado para el combate cuerpo a cuerpo es muy poco recomendable con arqueros, que seguirán breando al "cebo" desde su posición.
Una estrategia similar a la última descrita para el combate cuerpo a cuerpo, que también puede dar buen resultado, y también es un poco lenta de llevar a cabo, consiste en ocultar al ladrón en las sombras y llevarlo a un lugar desde el que se vea el enemigo arquero a abatir; a continuación, se da la orden de atacar con arco (o armas de distancia, en general) a alguno de los otros. Éste se acercará justo al límite desde el que pueda disparar. Una vez lanzado el proyectil, huyes con él fuera de la zona de visión del monstruo, con lo no le dará a tiempo a responder a tu ataque. Se realiza esto hasta matar o debilitar suficientemente al enemigo. Esta táctica funciona incluso aunque haya varios arqueros enemigos juntos. Con lo que hay que tener mucho cuidado es con el ladrón, no se que falle al ocultarse alguna vez y se quede "vendido" y solo ante el peligro. ►





COMBATE CONTRA SERES CON PODERES MÁGICOS

Son indudablemente los combates más complicados ya que algunos hechizos pueden ser devastadores para cualquier grupo. Lo primero que hay que saber es que estos seres tiene un número limitado de hechizos, por lo que una vez utilizados, su única alternativa es el combate cuerpo a cuerpo, modalidad en la que suelen ser débiles. También es importante saber que, si golpeas a un mago mientras está formulando el hechizo, lo perderá sin que llegue a ejecutarse, ahorrándote así los posibles disgustos. Por ello, una posibilidad a tener en cuenta es la de acercar al ladrón oculto en sombras y dejarlo agazapado. Cuando te aproximes con el contingente luchador y el mago empiece a formar hechizos, ordenas al ladrón que golpee. Con un poco de suerte, le impedirá que los concluya y, cuando quiera darse cuenta, estará rodeado por tipos musculosos y armados. Sin embargo, esta no suele ser una buena solución, ya que habitualmente al mago le da tiempo a hacer algún hechizo de todas formas, y uno puede llegar a ser "suficiente". Pensemos, por ejemplo, en una buena descarga eléctrica. Una alternativa es la de provocar y huir para que vaya gastando hechizos. Ésta funciona perfectamente si el mago está relativamente cerca de una salida, porque utiliza el hechizo y sus efectos no llegan al grupo, si le ordenas que salga. En caso contrario, la cosa es más complicada: el procedimiento es que el ladrón se muestre y, en cuanto empiece a formar el hechizo, salga corriendo fuera del área de influencia. Tras un par de combates fracasados con un mago, sabréis cuáles son sus hechizos disponibles y podréis planear una mejor estrategia para minimizar los efectos de los más poderosos.

COMBATES MASIVOS

Aunque lo más deseable es que no se produzcan, en ocasiones son inevitables. Por ejemplo cuando se entra por primera vez a un área y hay un "comité de recepción" numeroso. En esta situación lo más importante es mantener la calma y tener en cuenta que, cuando la cosa se ponga realmente cruda, lo mejor es huir no ya de la zona, sino del área, para descansar tranquilamente antes de volver a la faena. En medio del fragor del combate conviene mantener a los personajes más débiles lo más cerca posible a la salida. Por otro lado, los ladrones deberían entrar ocultos entre sombras y aproximarse lo más rápidamente posible a los arqueros que estén a la vista.

Tampoco es conveniente que el grupo se mueva mucho de la posición de partida, ya que esto hará que se vea más terreno y el combate se haga aún más tumultuoso. Así que conviene esperar con sangre fría, con los guerreros en primera línea, e ir atacando a los enemigos que se acerquen. Por otro lado, has de procurar que tus principales héroes estén permanentemente ocupados. En cuanto acaben con un monstruo deberían ir a por otro, y así. En este sentido, son de gran ayuda las pausas automáticas que permite el juego; en concreto, la que se produce al acabar con un monstruo. En ese momento, puedes aprovechar para dirigir los ataques a otro. En general, aunque haya muchos enemigos, conviene concentrar a los luchadores en uno cada vez. De esta forma, si te ves obligado a salir de la sala, vas consolidando victorias y vas despejando la entrada de enemigos.

gún les informa Arudel, sólo se elabora en las cuevas del Ojo del Dragón. Por estas razones, sugiere a los héroes que exploren la zona. Advirtiéndoles, eso sí, que en ella habitan trolls, a los que sólo se puede eliminar con armas mágicas. Y hacia este nuevo destino se dirige nuestro grupo de héroes, dando fin así al primer capítulo de la aventura.

EN EL OJO DEL DRAGÓN

El Ojo del Dragón consiste en una extensa red de cuevas subterráneas que horadan y se contonean en el interior de una montaña (precisamente con forma de ojo de dragón). Las laderas nevadas están habitadas por trolls de hielo. Las cuevas son en la actualidad cobijo de los hombres lagarto, que serán los principales rivales del grupo en su exploración. La variedad verde es poco peligrosa, más temible la roja y aún más los shamans. No obstante, no son los únicos habitantes de las cuevas: también hay reductos en manos de bichos menos civilizados, como escarabajos, arañas y trolls.

El primer nivel de las cuevas presenta al poco de entrar, y tras el obligado "saludo" al comité de recepción, una bifurcación. Hacia el sur, y después de un grupo de hombres lagarto, se entra en territorio del escarabajo bombardero, al que no conviene atacar en grupo. Más allá, se halla un arroyo y se llega a la madriguera de varias arañas de todo tipo. Entre ellas, se encuentra el cadáver de un aventurero menos afortunado, que ofrece sus posesiones al grupo.

Hacia el este se entra en territorio lagarto. Hay varios puentes custodiados. Luego se llega a un nuevo cruce: el camino hacia el nordeste lleva al salón real, donde está el rey de los lagartos, Lispen, con su séquito, alrededor de la monumental estatua de una cobra. El rey informará al grupo de que están allí porque su diosa, Ixunowei, los atrae con su llamada. Hecho esto, empieza el ataque, en el que estará acompañado de varios shamans y hombres lagarto. Por cierto, la estatua contiene hechizos y un anillo mágico.

El camino que lleva al sur, conduce al grupo a la zona donde los hombres lagartos mantienen prisionera su comida, esto es, los pobres humanos que consiguen capturar. Estos aldeanos se refieren en sus lamentaciones constantemente a una tal Egenia, de la que de momento el grupo no sabe nada de nada. Desde una celda, la más oriental, se puede llegar al siguiente piso de las cuevas, donde aguardan más hombres lagarto. Pero antes de ello, conviene hacer la buena acción del día y rescatar a los prisioneros, para lo que basta con acabar con el rey de los lagartos.

Tras ella, un espectáculo dantesco: esqueletos de todos los tamaños rodean un par de estanques en los que se cuecen más "huesitos"; y entre ellos, un macabro libro hecho a base de piel y sangre humana.



1 La batalla ha sido cruenta, pero el grupo ha demostrado que puede triunfar incluso contra el enemigo más peligroso.

2 La sombra de un enviado de Myrkul: ¿es esto lo que cabe esperar del Valle de las Sombras?

3 Esta enorme sala es el atrio de la gran tumba de Kresselack.

4 Las escalinatas están fuertemente defendidas por los restos del ejército de la cripta.

5 Enormes colosos de piedra flanquean la entrada al Templo Desconocido, y también hay colosos de carne con extrañas historias.

6 Atravesando el abismo hacia el sancta sanctorum del Templo.

7 Un terrible espectáculo de muertos y sangre rodea el desvalijado altar del templo: el grupo ha llegado tarde.

En el segundo nivel hay tres áreas bien diferenciadas. Por la izquierda se llega a un área de prisiones, donde hay varios sacerdotes talonitas en las cercanías de un altar. Antes de alcanzar este punto, el grupo tendrá que acabar con varios trolls y arañas que custodian el estrecho pasillo que aquí conduce. También antes de este pasillo, y por un camino que va hacia el oeste, hay una pequeña estancia con niños prisioneros (entre ellos Sheemish, el hijo de Conlan, de Kuldahar) a los que el grupo rescata tras matar un par de arañas espectrales.

En las cercanías del altar aludido, tres sacerdotes van a ejecutar a la madre Egenia, de la que hablaban los prisioneros de arriba. Esta señora, una vez rescatada, cuenta su historia (es una heroína del pueblo oprimido) y da información al grupo sobre la secta talonita. Asimismo, les habla de la existencia de más celdas en las cercanías, incluida otra de niños (al norte). Finalmente, se ofrece a vigilar mientras el grupo descansa.

Volviendo a la salida, por el extremo derecho, hay un pasadizo repleto de escarabajos (bombarderos y taladradores), al final del cual el grupo encuentra algunos tesoros en un cadáver. Pero el camino hacia el interior de las cuevas continúa por el centro, donde hay una guardia de trolls y arañas, que finalmente cederán el paso a un estrecho camino en espiral, que lleva al acceso al tercer nivel. Una observación sobre los trolls: una vez se les acaban los puntos de vida, permanecen "muertos", invulnerables a los ataques físicos, hasta recuperar la vida y volver al ataque.

El tercer nivel de las cuevas está habitado por un ejército de muertos vivientes, cuyos cargos intermedios, tenientes de los muertos, continuamente tratan de intimidar a los héroes. Y para ello cuentan con contingentes de entre 9 y 12 preternaturales del frío, con un par de esqueletos explosivos, e incluso con apoyo de esqueletos arqueros. Los esqueletos arqueros son fáciles de matar pero conviene atacarles con su mismas armas, esto es: arcos.

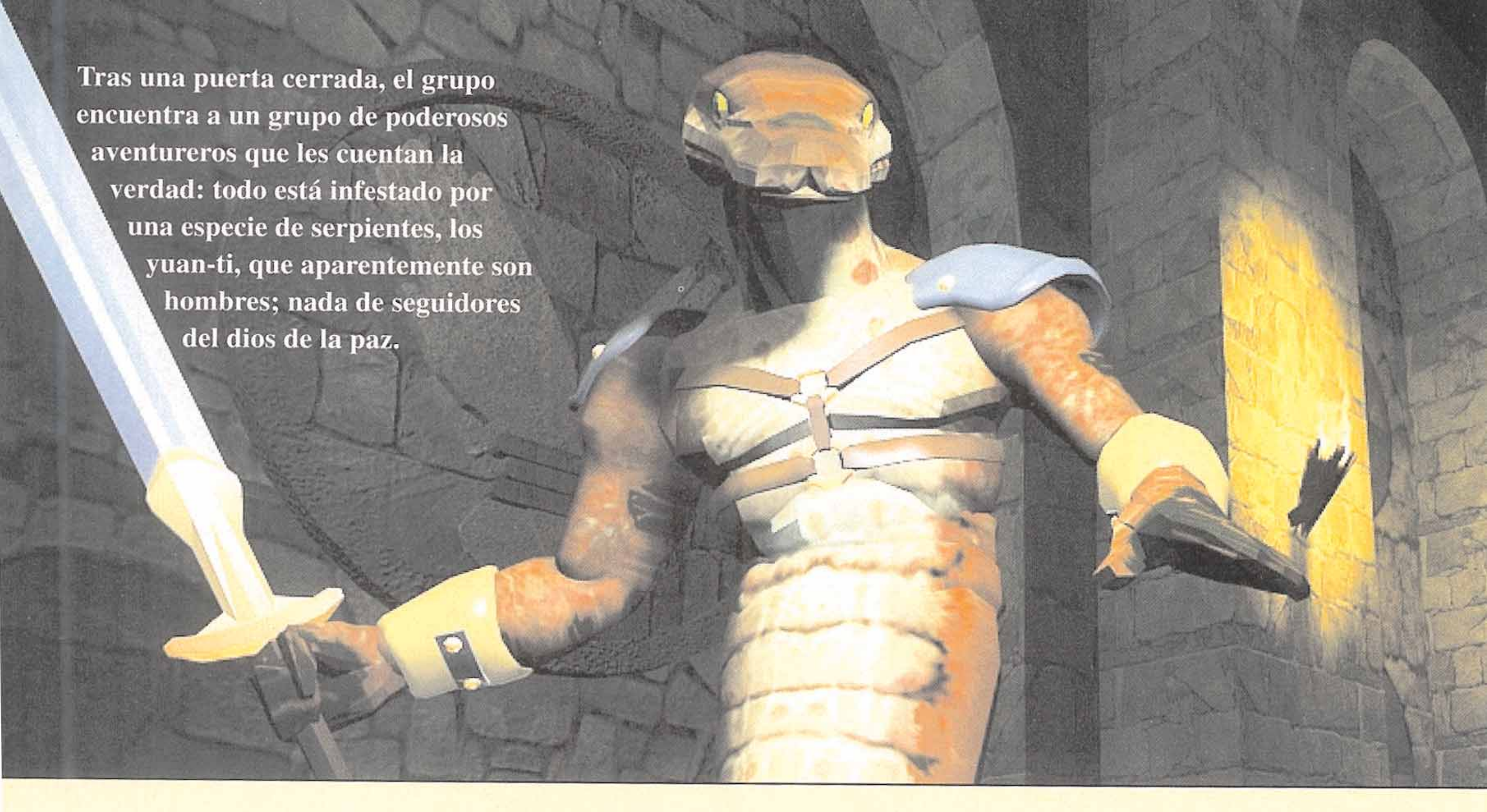
El camino lleva al mismo sitio, da igual ir por la izquierda que por la derecha, pero si se escoge el camino de la derecha se llega a un río subterráneo, que no se puede franquear por esta zona, donde hay un gran número de enemigos; el camino sigue por una senda, con trampas salteadas, hasta llegar al mismo lugar por el que se habría llegado mucho antes si se hubiera escogido el camino de la izquierda desde el principio.

Más allá, hacia el sur, un nuevo teniente de los muertos aguarda con su contingente el paso de los héroes, que más tarde estará también "aderezado" por trampas. Y así alcanzan el puente que cruza el río subterráneo; al norte, la infausta visión de cabezas cortadas colgando de una arcada, encoge el corazón de los héroes. El puente está defendido por otro teniente con dos esqueletos explosivos. Y desde allí, la ruta sigue hacia el norte, ya sin grandes problemas (sólo unos cuantos zombies venenosos se opondrán al paso del grupo). No obstante, conviene que el ladrón explore todo previamente, porque las baldosas ocultan numerosas trampas, incluso en el propio umbral de la puerta. Antes de seguir profundizando en el Ojo del Dragón, hay que saber que también en el tercer piso, un poco hacia el este del puente, está la morada de Presio, poderoso sacerdote talonita, al que acompaña un cortejo de zombies envenenados y preternaturales imbuidos. Presio es un poderoso mago y cuenta con numerosos hechizos, por lo que la batalla será costosa. Como premio: los objetos del personaje, entre los que se encuentran su capa, una daga y hechizos. Y en los cofres, todos con trampa, el grupo encuentra su diario de guerra, con valoraciones de muchos personajes de la aventura.

El grupo no se desanima con estas noticias y comienza su exploración de las restantes torres, empezando por la destruida, Sehanin, en la que poco más se puede hacer que contemplar sus restos.

EL REFUGIO DE LOS ELDATH

El cuarto nivel supone un brusco cambio en las cuevas. Donde antes reinaba el caos, ahora lo hace el orden; donde la batalla, ahora la paz. El grupo se da de bruces con el refugio de unos seguidores de Eldath, el dios de la paz. Qué sitio tan extraño para un grupo así. Y las explicaciones de Albion, el encargado de recibir al grupo, tampoco son muy convincentes. Pero bueno, cada loco... Entre las dependencias del retiro hay una biblioteca (a la que se accede atravesando una ►



Tras una puerta cerrada, el grupo encuentra a un grupo de poderosos aventureros que les cuentan la verdad: todo está infestado por una especie de serpientes, los yuan-ti, que aparentemente son hombres; nada de seguidores del dios de la paz.

puerta estrecha al lado de la principal) cuidada por Geelo, y la sanadora Sharra, en cuyas dependencias se puede descansar. La visita del refugio lleva, además, a varias puertas cerradas en las que al grupo se le recomienda no entrar.

Pero no es oro todo lo que reluce. Tras una de ellas, en concreto la situada en una pared en arco, por la parte occidental, se encuentran cuatro poderosos aventureros (que al principio confunden al grupo con sus enemigos) que les cuentan la verdad: todo está infestado por una especie de serpientes, los yuan-ti, que aparentemente son hombres. Nada de eldathines. El pacífico refugio se convierte de pronto en un infierno. De las puertas, antes cerradas, ahora manan los enemigos: trolls y lagartos invocados por un sacerdote yuan-ti, el Gran Invocador.

Por suerte, el grupo no está solo. Los recién rescatados aventureros, Merchan de Agua Profunda, Jholikan Quinval, Cristina Hidalgo y Reise Cielocobrizo, salen como un torbellino arrasando a su paso las huestes enemigas. Entre otros entretenimientos, juntos interrumpen un banquete que varios yuan-ti se disponían a celebrar, en una sala a la derecha de la prisión. Siguiendo hacia la derecha, les salen al paso tres yuan-tis de elite, y un poco más abajo, irrumpen sin miramientos en la sala de invocaciones y acaban con el molesto sacerdote invocador. Hecho esto, y con el templo ya limpio, los héroes rescatados se ofrecen a velar por el grupo, si sus componentes desean descansar.

Por el pasillo ancho al sur se llega a una sala con una fuente, en la que dos estatuas de cobra flanquean la puerta al siguiente nivel del templo. Y por allí continúa el grupo, no sin antes apropiarse de los objetos ocultos en dos ídolos con forma de cobra, y de una potente arma guardada en un cofre, en una habitación pegada a la sala del banquete, y que se abre con la llave de Albion.

El quinto nivel comienza con una recepción inusual: una extraña niña lanza un incomprensible mensaje a los héroes, cosa que hará varias veces, apareciendo y desapareciendo de la nada, durante el recorrido por el nuevo lugar. Además el camino está obstaculizado por yuan-tis de élite, armados con arcos. El pasillo serpentea entre puerta y puerta, dejando al lado, en cada segmento, otra puerta. Cada segmento del pasillo tiene a su vez numerosas trampas, lo que hace que el recorrido sea peligroso. La tercera puerta de cada segmento conduce a salas, prácticamente vacías, y fuertemente custodiadas por yuan-tis. Una excepción es la del tercer segmento, que lleva a una biblioteca en la que hay un par de hechizos interesantes; entorpecerán el camino varios histachiis (zombies de fabricación casera). En el siguiente segmento, tras la puerta, se puede encontrar una interesante armadura de cuero. Más adelante, se llega a la sala de los bautizos, donde habrá que afrontar al grandilocuente Gran Bautista. Y justo en el último segmento, la puerta lateral lleva a unas cocinas, con interesantes objetos.

Este último segmento, cerrado por una gran puerta, está defendido por un grupo de cuatro yuan-tis de elite, más otros tres con arco, y dos sacerdotes. Y tras la puerta, como no podía ser de otra forma, aguarda la niña extraña que diera la bienvenida a los héroes. Por fin se revelará su identidad, para desgracia del grupo. En efecto, ante ellos está la ya conocida Ixonomei, muy enojada con los héroes por haber destruido el ejército que tanto trabajo le había costado formar. Ahora no tendrá más remedio que continuar el enfrentamiento con sus grandes enemigos en otra dimensión. Acusada de ser la causante de los males de Kuldahar, se echa a reír, y muestra su desprecio por los héroes. Finalmente, al preguntarle por el Corazón de Piedra, objetivo de la expedición, se niega a entregarlo, asegurando que, al partir a otra dimensión, se la cederá a sus fieles.

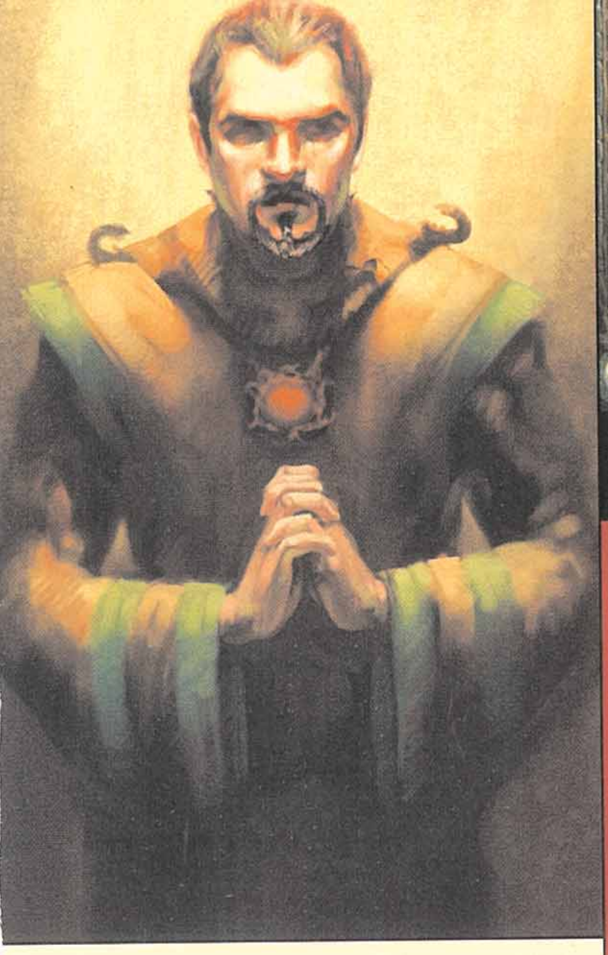
Y tras todo esto, la niña asume su verdadera forma de terrible serpiente con varios brazos, todos bien armados, y ataca al grupo.

Y tras todo esto, la niña asume su verdadera forma de terrible serpiente con varios brazos, todos bien armados, y ataca al grupo. Su guardia personal está formada por cuatro yuan-tis arqueros y dos sacerdotes. A Ixonomei sólo le hacen mella armas especiales, como el hacha encontrada en el templo Eldath, por lo que el combate es largo y difícil. De su cadáver se obtiene la preciada gema mágica. Momento de volver a Kuldahar y llevar la gema a Arundel. El grupo vuelve sobre sus pasos a través de los cinco niveles del Ojo del Dragón y después de un trayecto de pocos días, llega por fin a su destino. Pero sólo para descubrir que las sorpresas no han acabado: en su ausencia, varios neo orogs han atacado la aldea, y ahora hay que dar buena cuenta de ellos.

Tras pacificar al aldea, por fin se dirigen a la morada de Arundel con las buenas noticias. Que resultan ser mejor de lo esperado para el sujeto en cuestión que no era el otro que el "enemigo" del que había hablado Ixonomei, antes de enfrentarse a los héroes. El impostor desaparece de escena sin presentar batalla. El verdadero Arundel aguarda, moribundo, en la sala de arriba. Antes de fallecer, encomienda a los héroes la tarea de llevar la gema a la Fortaleza de la Mano Cortada, muy lejos al sur de Kuldahar, donde quizá puedan encontrar al archimago elfo Lorrel, el único que podría manejar el Corazón de Piedra. Como legado, Arundel deja su poderoso bastón al grupo. Por cierto, al ir a ver a Colan, el herrero, para hablar del rescate de su hijo, éste les regala la llave del cofre de su padre al grupo, en él que se encuentra un poderoso martillo. De camino a la remota fortaleza, da fin el segundo capítulo de esta historia.

LA FORTALEZA DE LA MANO CORTADA

Las ruinas de lo que sin duda había sido una colosal y espléndida construcción saludaban a los héroes. Y con ellas, el espíritu de Lorrel, que maldecía la presencia de los enanos en lo que otrora fuera un enclave élfico. Los héroes deciden entrar, y nada más hacerlo tienen su primer enfrentamiento: la torre está poblada por numerosas "sombras" de monstruos reales, que por eso mismo son más dañinas, más difíciles de golpear y, encima, no dejan objetos al morir (por eso, a partir de ahora, en el relato de la torre, hablaremos de "monstruos", aunque en realidad el grupo se esté enfrentando a sus "sombras"). Así pues, el primer enfrentamiento es con varios orcos, tres de ellos arqueros. El camino lleva hacia el norte, donde un numeroso grupo de goblins, uno de ellos arquero, ataca entre gritos y lamentos. Un poco más al este aguardan tres orcos más, defendiendo a un shaman de la especie. Asimismo, hacia el sur desde la entrada, y vigilando no caer en las trampas allí tendidas,



hay otro grupo de goblins y orcos, con un shaman. La torre tiene planta circular, y normalmente su trazado se estructura en círculos concéntricos en torno a la entrada. En el círculo más exterior de la primera planta, en las partes norte y sur, se encuentran los accesos a la segunda planta. Por otro lado, toda la parte oriental está bloqueada por escombros y es inaccesible desde este punto. Antes de subir, el grupo recoge tesoros de menor importancia, y también localiza un hacha en unos escombros; pero, al cogerla, son sorprendidos por un gran grupo de orcos y ogros (sus sombras).

En el segundo piso, entrando por el sur, hay una cuadrilla de goblins arqueros de elite, apoyados por dos orcos arqueros en la parte exterior. El avance prosigue a través de un contingente de goblins guerreros y más arqueros, hasta encontrar un hueco en la pared, por el que seguir hacia el norte. Y pocos pasos más allá, es el turno de frenar la acometida de una jauría de wargos, con su adiestrador goblin a la cabeza. Los últimos enemigos de la parte accesible del piso, cuya mitad oriental vuelve a estar bloqueada por escombros, son tres goblins arqueros y un orco shaman. No obstante, la habitación más septentrional contiene tesoros y una espada mágica, pero para hacerse con ellos hay que derrotar a una nueva bandada de orcos, que aparecen cuando se entra en la habitación. Los accesos al tercer piso están por el centro y por la parte norte del círculo exterior, en este caso hay que aprovechar un terraplén de escombros.

En caso de entrar por aquí, se llega a un culo de saco, eso sí, aderezado por dos cuadrillas de goblins arqueros, y un asalto por sorpresa de orcos, en la línea de los ya descritos. La entrada buena es la del centro. Aunque no está exenta de dificultades. Varios goblins arqueros de élite se sitúan a distancias iguales al lado de la circunferencia interior, posiblemente para defender la llegada desde fuera. Aunque ahora el grupo les ataca desde el interior, la victoria no parece fácil, ya que cada uno está a la distancia suficiente del otro como para defenderle desde lejos, y si se va a por uno, ataca el siguiente, con lo que las cosas se complican bastante.

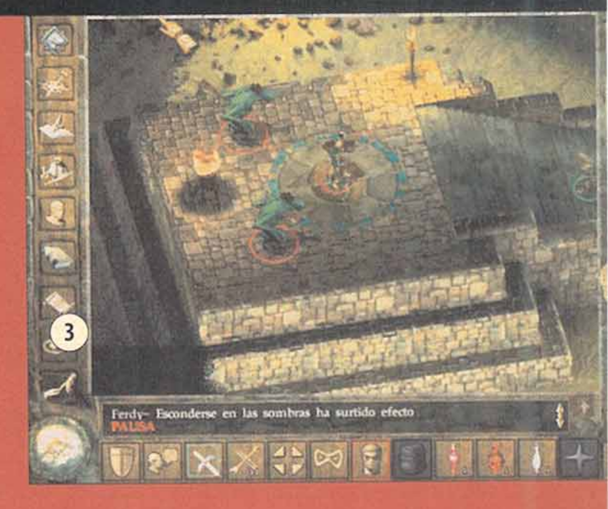
Hacia el sur se encuentra, de nuevo en forma de terraplén, el acceso a la cuarta planta. Por otro lado, en dirección sudeste, hay un ascensor que conduce a la mitad oriental de la segunda planta, hasta ahora inaccesible. Por desgracia, ambos accesos ►



1 Los lobos son rápidos y peligrosos, sobre todo para héroes inexpertos •2 Los yetis de las nieves están perfectamente aclimatados a las nuevas condiciones de «Icewind Dale» •3 Los trolls verdes son difíciles de abatir, pues al devanecerse recuperan la vida: sólo la magia puede hacerles algo •4 Los micónidas azules son débiles, pero pueden coger por sorpresa al grupo, ya que se camuflan entre hongos subterráneos •5 Los enormes gigantes de hielo no son especialmente listos, pero sí fuertes: suerte que no son hostiles.

Enemigos

Son numerosísimas las especies de seres interesados en poner fin a la vida de nuestros héroes, no se sabe muy bien por qué. A continuación, se describen las mismas, con el comportamiento que normalmente siguen en combate, y las variedades que cada especie presenta.



Goblin (arquero, de elite, jefe, jefe de arqueros): son muy débiles, pero su principal inconveniente es que van siempre en un grupo numeroso.

Lobo (de las nieves): son peligrosos por su rapidez de movimientos. Los de las nieves tienen capacidad de lanzar una nube de hielo dañina para el grupo.

Orco (de elite, arquero, shaman): enemigo bastante mediocre, que sólo resulta dañino en grupos grandes o con arqueros.

Ogro: son fuertes pero muy lentos, por lo que son fáciles en entorno abierto, y muy complicados en salas pequeñas.

Yeti (jefe, gran yeti del glaciar): aplica lo dicho para los ogros.

Sombra (sombra menor): este tipo de enemigo parece más difícil de lo que luego resulta. Aguantan pocos golpes, pero pueden provocar encantamientos en los héroes

Esqueleto (arquero, andrajoso, explosivo, guardian del templo, teniente de los muertos, mago, con espada, con armadura, de fuego, guardián): no son muy fuertes, pero suelen aparecer en grupo. Los arqueros son especialmente peligrosos, ya que se ubican estratégicamente y pueden tener flechas poderosas. Los magos suelen disponer de una buena panoplia de hechizos, pero son más débiles. Los esqueletos explosivos causan el daño al morir, pues explotan, por lo que lo mejor es matarlos con arcos desde cierta distancia. Los esqueletos guardianes y los que llevan espada son muy grandes y especialmente peligros. Los esqueletos de fuego pueden lanzar una vez el hechizo de bola de fuego.

Larva carroñera: más rápido de lo que su tamaño indica, y además puede envenenar. Lo mejor es rodearla con los héroes para matarla sin demasiados problemas.

Zombi (envenenado, elegido, ghoul, sobreterreno, histachii, lord zombie): son poco peligrosos, pues son lentos y poco inteligentes. Pero, si llegan a golpear, pueden envenenar o dejar paralizados a los héroes.

Preternatural (preternatural del hielo, preternatural imbuido): son más grandes que los zombies y se mueven bastante más rápido. Hay que golpearlos con armas mágicas para matarlos. Los imbuidos pueden lanzar una vez el hechizo de misil mágico, lo que hacen contra el primer héroe que ven.

Momia (mayor): rápido y muy peligroso, pues su toque produce parálisis. Además, sólo se le puede dañar con armas mágicas. La momia mayor tiene un inagotable arsenal de hechizos de ataque que pueden causar muchos problemas.

Guardián espectral (vigilante espectral): son bastante peligrosos y rápidos, pero tienen muy poca resistencia y mueren con facilidad.

Verbeerg: gigantes armados de grandes espadas. Pero no son tontos. Son lentos, pero no tanto como parece, y sus golpes causan fuertes daños. Recomendable debilitarlos desde lejos; más que el cuerpo a cuerpo.

Acólito talonita (sacerdote): tienen a su disposición algunos hechizos, pero no muy dañinos, por lo que no suelen ser difíciles de matar.

Hombre lagarto (de elite, shaman): enemigo mediocre, lento, que golpea poco, pero a veces hace daño. Los shamans tienen tres hechizos a su disposición.

Araña (espada, de fase, espectral): clásico arácnido que no presenta sorpresas. Es tonto, pero muy rápido. Si llega a golpear, puede envenenar al héroe. Las arañas de fase se pueden teletransportar a distancias no muy lejanas. ►





6 Espectaculares escarabajos rinocerontes, menos fieros de lo que aparentan; hay que tener mucho más cuidado con esos seres pardos y pequeños.
7 Los cíclopes han tomado Easthaven aprovechando las nevadas, pero no son enemigos muy difíciles de batir para nuestros héroes.

Escarabajo (bombardero, taladrador): el bombardero lanza sus bombas cada cierto número de turnos, pudiendo encantar a los héroes. La mejor estrategia es provocarle para que lance la bomba, y atacarle con todos nada más lanzada.

Troll (del hielo, de las nieves, gran troll del hielo): sólo se pueden dañar con armas mágicas. Sin embargo, los trolls normales y los de las nieves tienen una enojosa peculiaridad, aparte de su extrema fealdad: cuando pierden sus puntos de vida, caen al suelo, y, si no se les remata, se vuelven a levantar al cabo de un rato. El problema es que, cuando caen, no se les puede dañar más que con magia, y no con cualquier tipo de magia. Por ello resultan difíciles, pese a ser lentos. Un arma con poder de fase es una solución bastante buena para enfrentarse a ellos.

Eldathin falso: estas humanizaciones de yuan-ti son algo peligrosas, sobre todo por los hechizos de que disponen, y porque atacan en grupo. Resisten poco el cuerpo a cuerpo, pero pueden hacer mucho daño mientras dura.

Yuan – Ti (de elite, sacerdote): enemigos mediocres, con la excepción de los de elite arqueros, a los que hay que tratar con respeto. Los sacerdotes disponen de dos hechizos no muy fuertes.

Neo Orog (de elite, general): enemigos no muy fuertes, algo rápidos, y corpulentos, que no deberían ser problemas para los luchadores del grupo, aunque sus golpes suelen ser contundentes. Lo mejor es aislarlos.

Sombra de orco (arquero, shaman, de elite, guerrero), goblin (arquero, guerrero, de elite, adiestrador), ogro, wargo oscuro: son los seres atrapados en la fortaleza de la Mano Cortada. Su comportamiento es similar al de los reales homónimos, pero son más difíciles de golpear y más peligrosos.

Alma destrozada (sesgada): lanzan hechizos de drenaje de puntos de vida o de transferencia de puntos a otras criaturas, dañándose ellas mismas. Por ello, muchas veces mueren sin ser atacadas por nadie.

Sombra de elfo (guerrero, espadachín, oficial, acólito, clérigo, mago, arquero): producto de los acontecimientos de la Mano Cortada, son enemigos normales. Los acólitos disponen de un hechizo no ofensivo, y los clérigos de alguno más. Los magos son muy peligrosos, pero frágiles en el cuerpo a cuerpo. El mayor peligro de las sombras de elfos es que aparecen en grupos numerosos y combinando las clases.

Miconida azul (rojo): ser de aspecto similar a una seta, bastante inofensivo por su imprecisión. Las escasas veces que consigue atinar daña bastante. Lanza esporas de diversos efectos, poco dañinos.

Ettin: corpulento gigante de dos cabezas. Es lento de movimientos y muchas veces no cabe por determinados sitios, por lo que resulta fácil atacarle a distancia. Casi imbatible en cuerpo a cuerpo.

Drow (espadero, vanguardia, mago): muy peligrosos, especialmente el vanguardia, que combina rapidez con espada y ballesta, lo que le hace formidable tanto de lejos como de cerca; además, las flechas que tira son venenosas. El mago drow puede lanzar bastantes hechizos, entre ellos varios mísiles mágicos; luego de lanzarlos queda indefenso.

Gigante del hielo (del fuego): son enemigos enormes, más grandes que el ettin, muy lentos de movimientos y fáciles de obstaculizar. Sus golpes son letales. Por suerte, no son especialmente listos y no sabrán salir de un bloqueo hecho por el grupo.

Caballero del Hielo Negro: van muy bien armados, y tienen mucha vida, por lo que lleva mucho tiempo derrotarlos. Por suerte, no son muy listos ni rápidos.

Salamandra (del hielo): portan una larga lanza con la que pueden hacer daño, incluso aunque no sean hostiles, si te acercas a ellas. Las de fuego lanzan de vez en cuando hechizos de llama, poco dañinos, pero dolorosos en todo caso.

Wyrm blanco: gusanos voladores con algún poder mágico. Son relativamente rápidos y no tan peligrosos como aparentan.

Guardián deslúcido: extremadamente peligroso, ya que puede ver a los ladrones aunque vayan en sombras; además, cuentan con un mortífero arsenal de hachas para lanzar; hasta que no las agotan no recurren al cuerpo a cuerpo. Un par de ellos a la vez pueden poner en jaque al jugador más experimentado.

Elfo arquero: sus flechas son muy dañinas, pero su peligro es relativamente menor en el uno contra uno. El problema es cuando aparecen juntos, y algunos están fuera del alcance del cuerpo a cuerpo.

Caparazón pardo: mediocres en cuanto a resistencia, la principal característica de estas creaciones de Malavon es que lanzan constantemente hechizos de confusión a su alrededor. En este caso, los efectos pueden ser muy dañinos, sobre todo si hay otros enemigos más peligrosos cerca, o si empiezan a zurrarse entre sí los héroes.

Escarabajo rinoceronte: este insecto gigante tiene un aspecto imponente, pero es más frágil de lo que su dura coraza invita a pensar. Además, se puede bloquear fácilmente su ataque con héroes colocados estratégicamente, y entonces es fácil cebo de nuestros filos.

Minotauro ciego: enemigo mediocre, fácilmente abatible en el cuerpo a cuerpo. Dado que no ven, se guían hacia el enemigo por el olfato.

Chillido: setas estáticas, muy fáciles de matar. El problema con ellas es que, cuando hay un héroe en sus cercanías, empiezan a hacer honor a su nombre, esto es, a gritar, con lo que convocan a monstruos mucho más poderosos, como esqueletos guardianes, minotauros o salamandras, y encima por sorpresa.

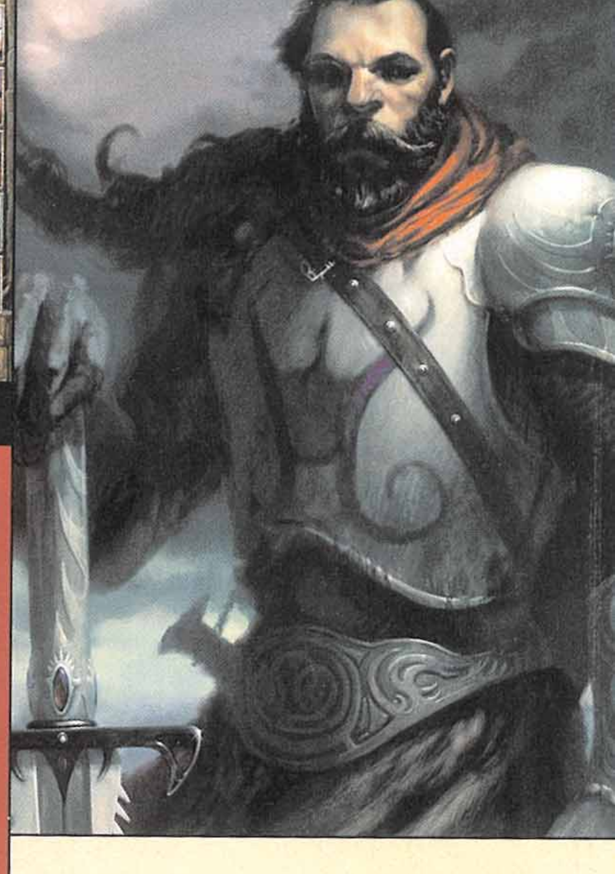
Golem de hierro: titanes blindados a los que es difícil hacer mella. Tienen mucha fuerza y capacidad para lanzar un aliento venenoso. Por todo ello, son muy peligrosos. Su punto débil es la velocidad, por lo que hay que jugar esta baza contra ellos. Por otro lado, sólo determinadas armas les hacen daño, y son inmunes a la magia.

Elemental (de tierra, de agua, de fuego): enemigos fáciles, muy corpulentos y de aspecto de masa; quizá acierten con algún golpe dañino, pero lo normal es que presenten poca resistencia.

Ladrón: su principal característica es que atacan ocultos en las sombras, por lo que su primer golpe es de apuñalamiento y puede ser letal. Una vez se han mostrado durarán poco ante las espadas de los héroes, pero ojo con ese primer golpe.

Cíclope: enemigos corpulentos, lentos y dañinos cuando consiguen golpear. No deberían de presentar dificultades.

Guardián de Cristal: no ofrece grandes problemas en el cuerpo a cuerpo y no son enemigos demasiado peligrosos.



están bien defendidos por un numeroso contingente de esqueletos con armadura, con espada y de llamas (estos ya no son sombras, sino el monstruo en sí).

Además, en el extremo occidental hay, una vez más, una poderosa arma entre los escombros. Supongo que ya habrás adivinado qué ocurriría en caso de acercarse por allí: tempestad de esqueletos. Por otro lado, más allá del ascensor, una puerta conduce hacia el norte, a una sala repleta de esqueletos.

Antes de proseguir el ascenso, el grupo opta por explorar el resto de la segunda planta, a la que se accede por el ascensor. Allí le aguarda un destacamento de esqueletos con armadura acompañados por almas destrozadas. Una escalera situada en el centro conduce al ala oriental de la primera planta, cuyo acceso no se pudo hacer desde el área por el que se había entrado a la torre. Dicha parte está habitada por numerosos y gigantescos esqueletos con espada y almas destrozadas y sesgadas. Yendo hacia el norte, en una sala, oculta entre unos escombros, se encuentra un extraño artefacto, que parece formar parte de una maquinaria mayor. También en esta zona se puede encontrar una ballesta mágica.

Hecho esto, los héroes vuelven sus pasos hasta el tercer piso, y suben de aquí al cuarto. El paisaje va a cambiar..., para bien (un poco de tranquilidad).

LOS DEDOS DE LA MANO

La planta alcanzada había sido, en tiempos, la plaza central del edificio. Desde ella, se accedía a las cinco torres de la fortaleza (a las que debe su nombre). Comenzando por el sur, y en el sentido de las agujas del reloj, se veían los accesos a cada torre, todas homenajeando a héroes y dioses élficos con sus nombres: la torre Solonor, donde se ubicaba el templo con sus sacerdotes; la torre Sehanin, almacén y fábrica de todo tipo de armamento mágico; la torre Lobelas, hogar y estudio de los magos élficos; la torre Corella, organismo de poder y gobierno de los elfos; y la torre Sheverah, para el adiestramiento de los oficiales elfos. Para conocer la historia de los distintos dioses homenajeados hay valiosa información en la biblioteca. Pero falta mucho para llegar allí.

Como se ha dicho, esta cuarta planta constituía el Salón de los Comunes antaño, antes de la destrucción de la fortaleza. Aún se pueden contemplar los restos de lo que fue una taberna, un escenario, e incluso una tienda y una posada. Y por allí pu-



1 Extrañas fauces y otro ídolo con forma de serpiente, ahora en la sala del banquete de los Eldathyn.

2 La puerta de esta espléndida sala separa a los héroes del verdadero enigma del Ojo del Dragón: Ixonomei.

3 El capítulo tres se abre con la espléndida vista externa de la Mano Cortada, la fortaleza élfica que todos creían desaparecida.

4 El interior de la fortaleza ha conocido tiempos mejores, como lo prueba la enorme estatua de la entrada.

5 ¿Quién iba a decir que entre tanto escombro se encontraran unos lechos tan cuidados?

lulan numerosas sombras de elfos, la mayoría locos, pero también hay otros que pueden aportar ayuda y conocimiento al grupo. En cuanto a servicios, Lehland, en la parte noroeste, mantiene la compraventa de mercancías, mientras que Sehriya, niña que busca a su madre, puede dejar descansar al grupo en lo que otrora fuera la posada (en la parte oriental).

Si bien la historia de lo ocurrido en la Torre se deduce de los retazos de conversación mantenidos con diversas sombras, entre ellas Telanis, Lehland y Lethias, en este lugar, procede hacer ahora un breve resumen, aunque toda esta información no se puede conseguir aquí únicamente. Tras el fracaso de la alianza entre elfos y enanos (por la traición de estos últimos, según cuentan, claro, los elfos) las hordas del mal atacaron la fortaleza: ogros, orcos, goblins, wargos... Al principio, los elfos pensaron poder resistir el embate, pero no tardaron en darse cuenta de su error, y comenzaron la búsqueda de soluciones desesperadas. En primer lugar, se plantearon atraer a todos los invasores a la torre Sehanin, y hacerla estallar para asegurarse de que los artefactos mágicos no caían en manos oscuras y para acabar al mismo tiempo con sus enemigos. Para atraerlos, alguien tenía que sacrificarse y el voluntario fue Lethias Bladesinger (con cuya sombra el grupo había hablado).

En segundo lugar, Lorrel, líder de los magos, trataría de utilizar un Mythal, hechizo de protección del que el grupo ya sabía algo por Orrick, de Kuldahar. Sin embargo, algo fue mal. Y todos los seres que había en la fortaleza sufrieron una mutación, transformándose en sombras. La torre Sehanin fue destruida en el embate, eso sí, y el acceso a la torre Lobelas, bloqueado por los escombros. Nadie se salvó; los más afortunados mantienen la cordura. De Lorrel se sabe poco, salvo que antes de lanzar el Mythal se reunió con su corte de magos en la alto de la torre Lobelas, en torno al astrolabio real. Y los efectos que en él tuvo el fracasado hechizo: transformarlo en un lich. El problema es que el acceso a la torre ahora está bloqueado.

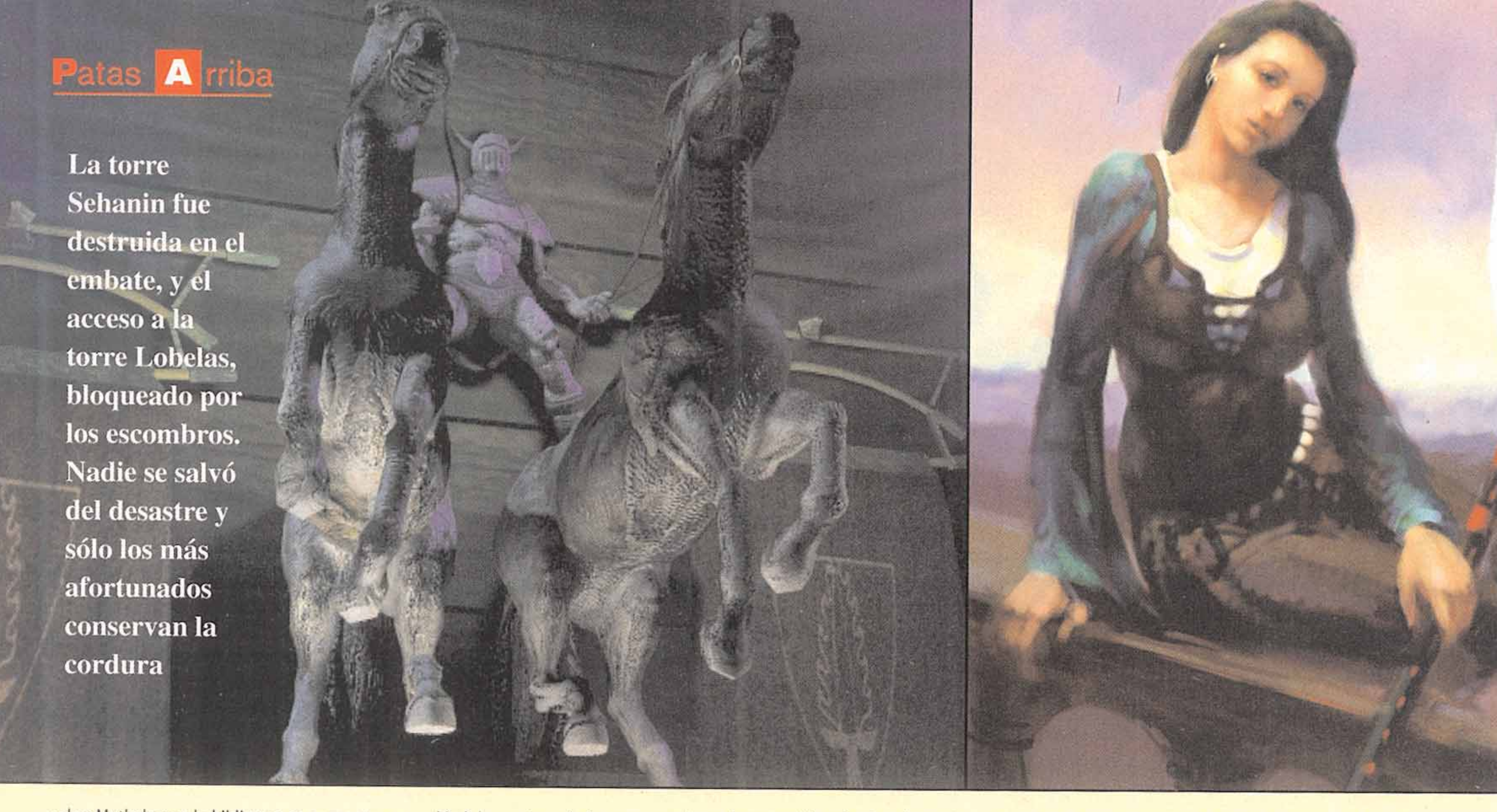
El grupo no se desanima con estas noticias y comienza su exploración de las restantes torres, empezando por la destruida, Sehanin, en la que poco más se puede hacer que contemplar sus restos. Allí se encuentran con una aparición de Lorrel, que les dice algunas frases inconexas. En la torre Solonor, la del templo, se pueden contemplar en la primera planta los restos de las impresionantes estatuas que lo decoraban. Se mantiene en su "puesto" Denaini (su sombra) que pide al grupo que envíe al "descanso eterno" a las sombras de sus acólitos y clérigos de las plantas superiores. En la segunda y tercera plantas un numeroso grupo de estos seres ataca a los héroes nada más aparecer por la escalera. Sin embargo, la victoria en ambos enfrentamientos les depara cosas interesantes: en un cofre de la segunda planta hay un martillo mágico, y en los de la tercera, la academia, encuentran, junto a un anillo y un hechizo, otro extraño artefacto. La cuarta planta debía haber sido la de las celdas clericales, y aún permanecían allí algunas sombras despistadas a las que dar descanso. Más hechizos será la recompensa del combate, así como un barril de agua bendita.

El siguiente destino fue la torre Corella, la de las grandes decisiones. En la primera planta está la sala de debates, con bastantes sombras de espadachines, oficiales y arqueros elfos que aparecen al aproximarse al estrado. Un cofre en la sala contiene un arco mágico. La segunda planta da sede a la sala de mapas, nuevamente dotada de un elevado contingente de sombras como las de abajo. Y también hay valiosos objetos sobre las mesas de esta sala; en concreto, poderosos hechizos, y un tercer artefacto como los encontrados en la primera planta y en la torre Solonor, aunque de distinta forma. La tercera planta constituía las barracas, y en ella aún quedan varias sombras de oficial elfo; se puede encontrar entre sus posesiones algún hechizo y una espada corta con poderes. Por último, la terraza de la torre Corella cobija un vivero, ahora venido a menos a pesar de los cuidados de Valentis, que solicita del grupo aquellas semillas o animalillos, e incluso agua pura, que puedan encontrar en sus viajes.

Los golems no ofrecen mucho problema, así que es mejor concentrar "la artillería" en el demonio, porque el combate será muy largo y muy difícil de vencer.

Ya sólo queda la torre Shevarah, y hacia allí se dirigen los aventureros. En la primera planta, conocen a Kaylessa, la entrenadora y jefa de los soldados. Su petición es similar a la de Denaini: liberar a sus soldados de la maldición de las sombras, hecho lo cual, como recompensa, da al grupo una pieza del astrolabio de Lorrel..., quizá los tres artefactos anteriormente encontrados eran también piezas del misterioso aparato. Tras ella hay un par de celdas, una con tres orcos, y la otra con un ogro, y poco más. En la segunda planta, un pequeño grupo de espadachines elfos, apoyados por ocho arqueros, son los primeros en recibir el descanso eterno solicitado. La escalera está bloqueada, por lo que para llegar a la tercera planta hay que subir por un terraplén de escombros. Allí espera un contingente más fuerte, pero que también sucumbe al acero del grupo, así como algunos hechizos abandonados en las mesas de la estancia. Desde aquí, se puede subir a la terraza de la torre, en la que han anidado varias arañas espectrales, que atacarán a la vez si se abre alguna puerta; por lo demás, sólo unas monedas recompensarán el esfuerzo. Hecho esto, es buen momento para ver a Kaylessa, con la conciencia de sus luchadores a salvo. Kaylessa pedirá para sí el mismo favor que para sus reclutas, y habrá que matarla antes de que ceda sus pertenencias, con el inconveniente de que es muy rápida y usa flechas de fuego en su defensa. Pero tras la derrota, el grupo se hará con la cuarta pieza del astrolabio, así como con unas botas de rapidez y un anillo mágico.

Pero desde el tercer piso también se puede acceder a un puente, bien defendido por cuatro guerreros elfos, dos arqueros, un clérigo y, finalmente, un mago. Al otro extremo, espera la deseada torre Lobelas. En su interior, lo primero que se encuentran los héroes son las estancias de los magos, distribuidas en torno a una sala central. Hay varios magos dispuestos a impedir el paso a los héroes, junto con dos oficiales y un clérigo. El registro de sus habitaciones revela varios hechizos que aprender, y también el diario de Evayne, la hija de Lorrel, en el que se habla de la traición de los enanos, de su relación con las cuevas de Born y de una posible solución al conflicto. En la siguiente planta, la cuarta, se encuentra la biblioteca, al cuidado de Consthantus, que puede proporcionar volúmenes sobre temas muy variados. Lo más curioso de su conversación es que, al parecer, ha recibido recientemente la visita de una guerrera elfa preocupada por los unicornios... ¿Qué relación tendrá, si es que tiene alguna, con nuestros héroes? También es momento de recordar las peticiones de Orrick el Negro, el mago de Kuldahar, de información ►



La torre Sehanin fue destruida en el embate, y el acceso a la torre Lobelas, bloqueado por los escombros. Nadie se salvó del desastre y sólo los más afortunados conservan la cordura

sobre Mythales: en la biblioteca se encuentra un espléndido volumen sobre el tópico, que no cabe duda hará las delicias del estudioso. Orrick, encantado primero con el hallazgo de la mítica fortaleza de la Mano, y después con el libro aportado, hará entrega a los héroes de una ballesta. Pero la relajante visita a la aldea todavía tendrá que esperar.

Por fin, en el quinto piso aguarda Lorrel con su astrolabio, que está en evidente mal estado. Al ir a hablar con él, el grupo sólo recibe balbuceos inconexos por respuesta. Algo relacionado con el astrolabio, arreglarlo para salvar al pueblo, tempestades, torbellinos..., en fin. Tan desesperado como los héroes se encontraba Gelarith, el mago ingeniero responsable de la construcción y mantenimiento del astrolabio. Pero una vez entregadas las cuatro piezas del astrolabio obtenidas durante la exploración, el ingeniero es capaz de volver el aparato a la normalidad. Y sólo entonces el lich, Lorrel, recobra la conciencia y puede ayudar a los héroes con la utilización del Corazón de Piedra, para localizar el mal que asola Kuldahar. Al parecer, la fuente de mal está en las cavernas de Born.

Al tratar con Lorrel sobre el diario y la pérdida de su hija, su enojo se revela en forma de gritos y con una despedida muy airada. No obstante, se ofrece para trasladar al grupo tanto a las cavernas como a Kuldahar, si desean reponer fuerzas antes de la nueva excursión. Los héroes no tardan en decidirse: su destino, las cavernas de Born. Antes de partir les aconsejan no fiarse en absoluto de los enanos. Y cuando los héroes se materializan en el nuevo paraje, concluye el tercer capítulo de sus aventuras. ¿Qué les aguarda en las cuevas?

LAS CUEVAS DE BORN

El nuevo destino es gélido y frío. Hubo que dar su merecido a varios neo orogs emboscados entre las rocas, antes de alcanzar la entrada del imperio subterráneo de los enanos. Una vez dentro, a la derecha hay un estrecho pasadizo excavado en la pared, que lleva, en el extremo oriental y tras pasar al lado de un refugio de neo orogs, hacia una torre de la que emanaba un insoportable calor. Resulta ser la vivienda de Bandoth, poderoso mago al que no le gustan las distracciones. Informa al grupo de la existencia de unos niveles inferiores en la fortaleza de los enanos, a la que él sabe cómo llegar, claro. Lo único es que sólo proporcionará esa información si los héroes encuentran a su aprendiz, Kalabac, quien ha salido en busca de una planta de poderosos efectos, y lleva varios días sin dar señales de vida.

De vuelta a la entrada de la cueva, el camino sigue hacia el sur, y tras un estrecho pasillo, se alcanza una zona mágica, con setas azuladas entre las que se camuflan algunos micónidas azules. Allí se abren caminos hacia el sur y hacia el este. El primero lleva, tras un ángulo recto hacia el este, a una madriguera de ettines de dos cabezas. Hacia el este, tras dejar justo debajo el refugio de neo orogs (antes visitado), se llega a una impresionante estatua, que representa a un enano y un elfo en sus tronos. Sin duda, el recuerdo de tiempos mejores. Por allí, pululan algunos ettins, que se despedazaron entre sí. Y más al este, se llega a un puente levadizo de reciente construcción; más abajo se pueden contemplar los restos del antiguo. Es el único paso hacia el interior de la antigua fortaleza de los enanos.

Para recuperar la fragua será, pues, necesario acabar antes con Terikan, lo que tampoco parece tan fácil, ya que la única forma de hacerlo es destruyendo su filactería.

Nada más entrar, hay que atravesar un puente sobre un abismo, fuertemente vigilado. El destacamento consiste en varios drows espaderos en primera línea, más cuatro neo orogs de elite, cubiertos por numerosos orcos de elite y, sobre todo, dos drows magos. A la fiesta se unen también dos arañas de fase. El combate es terrible y cruento, pero eventualmente el grupo consigue hacerse dueño del acceso. Hacia el norte el camino está bloqueado; tanto por el este como por el oeste, hay amplios salones con mesas, y fuertes contingentes de neo orogs de todo tipo y orcos. Ambas rutas vuelven a confluir en una pequeña sala circular, vigilada por cuatro neo orogs de elite, y desde la que se accede al núcleo de la fortaleza: la sala del Consejo. En ella, hay una enorme mesa redonda grabada con símbolos. A su alrededor, estatuas de enanos custodian con su presencia la sala. Uno de ellos tiene el martillo bajado, pero no se puede mover. De momento, la exploración tendrá que seguir por otros derroteros.

Hacia la derecha de la sala de juntas, se llega hasta una cuadrilla de drows (dos espaderos, dos vanguardias, y un mago) que vigilan con celo un pequeño arsenal de armas mágicas (hacha, ballesta y armadura de mythril). Hacia la izquierda, un nuevo destacamento de drows (tres espaderos más dos vanguardias) defienden el acceso a una cueva, junto con dos generales neo orogs. Tras desembarazarse de estos enemigos de gran peligro, llegan a otro conjunto de túneles.

A poco de comenzar su recorrido, encuentran a un extraño ser con forma de caparazón pardo, que se había llamado Saablic Tan y era en otros tiempos un sabio transmutador. No obstante, sus experimentos con transformaciones de seres vivos le habían llevado a su actual estado y, lo que era peor, eran la causa de la existencia de los neo orogs. Encima, los neo orogs ya no estaban bajo su poder y habían quedado en manos de Malavan, su compañero de investigaciones, que los estaba usando con malos propósitos, como el grupo ya había tenido ocasión de descubrir. Saablic encarga al grupo que encuentre al jefe de los neo orogs, en estos mismos túneles, y que lo destruya y traiga su insignia como prueba. Además, informa Saablic, esta insignia es una de seis que necesitarán para llegar a... ¿quién? Eso ya no lo sabe.

Hacia el sur se llega a los aposentos de Krilag, el jefe de los neo orogs, que está defendido por su guardia personal, no muy numerosa. Es pasto fácil del acero de nuestros héroes, dejando a su muerte la insignia pedida, pero también una nota a él dirigida por un tal RBP, en la que se le nombraba jefe de los neo orogs y se le encargaba la vigilancia de los niveles superiores de las cuevas de Dorn. Si fallaba, lo pagaría con la muerte (ya lo había hecho, por cierto). Para más instrucciones o ayuda, RBP le remitía a su vecino más cercano Krieg Frostbeard en Wyrm's Tooth y a Adinirahc u otros drows. ¿Podría el tal Krieg ser otro de los seis? Además, se recordaba a Krilag la necesidad de llevar la insignia para pedir audiencia a RBP.

Por lo demás, también estas cuevas contenían una mala noticia, en este caso para el mago Bandoth, ya que el cadáver de su aprendiz se hallaba en el extremo occidental, sobre los restos de un puente. Según informaba su diario, se había visto allí atrapado por los tres ettins que había al norte. Además,





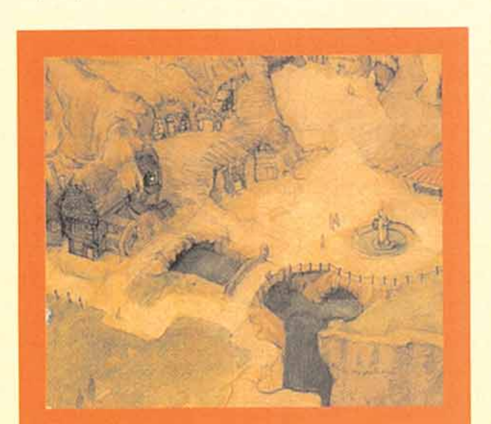
1 Aún se cuelan unos tímidos rayos de luz entre las imágenes del templo de la torre Solonor • 2 La torre Sehanin oculta en su ático los restos de un espléndido astrolabio, construido para Larrel y sus magos • 3 Una de las salas de enseñanza de los acólitos de la Torre Cortada •4 Entre penumbras y gritos de ettin, se perciben las estatuas de elfos y enanos hermanados en su trono, símbolo de épocas mejores para las dos razas.



entre sus restos había una alabarda mágica. De vuelta a la torre de Bandoth con las noticias, el grupo comprueba en sus carnes que la vida se ha regenerado en las primeras cuevas, y que son numerosos los micónidas y ettins que ahora se oponen a su paso. Bandoth, vistas las noticias, les habla un poco sobre Saablic, y también les dice que el acceso a los niveles inferiores de la fortaleza es a través de una sala redonda, en cuyo suelo hay grabadas tres circunferencias concéntricas. En cada una de las coronas circulares, hay doce losas con otros tantos símbolos. En cada corona, una de las losas es la correcta, y al pisarla se desactivan las otras once. Si se desactivan todas las losas, se tendrá acceso a dichos niveles inferiores. Respecto a la ubicación de esta sala, Bandoth cree (es lo lógico) que se accede a ella desde la gran sala de juntas.

Una inspección más exhaustiva de la sala en cuestión revela una puerta oculta tras una de las estatuas de enanos, en concreto, la situada a la izquierda de la que tiene el martillo caído. Tras esa puerta, la esperada sala circular, con los extraños y peligrosos símbolos. Al pisar el equivocado, el cristal del centro lanza un hechizo de rayo, mortal de necesidad. Por suerte, el grupo se ha fijado en los símbolos grabados en la mesa de juntas, de trazo similar al del suelo de la sala, pero donde cada espacio de los correspondientes a las losas tiene el mismo símbolo en cada corona circular. Estos símbolos son, de fuera a dentro: primero, el que parece un martillo sobre un yunque; segundo, uno con forma de aspa, que no de espadas cruzadas; tercero, dos anillos entrelazados. Al pisar sucesivamente las losas correspondientes, el grupo escucha el ruido de un mecanismo, proveniente de la sala de juntas.

Allí ha quedado desbloqueada la estatua del enano con el martillo bajado, que ahora se puede subir. Sonidos extraños desde la sala circular, en la que una escalera retráctil, tras muchos años sin funcionar, ha dejado expedito el acceso a los misteriosos niveles inferiores de la fortaleza.



LA FRAGUA ENFRIADA

Al entrar, el grupo sólo sabe que es aquí donde los enanos entierran a sus muertos. Es decir, que sea lo que sea lo que se van a encontrar, tendrá relación con estos seres. Al bajar la escalera se encuentran los restos de un tal Dver que les advierte sobre los riesgos de una sala en la que se pierde la voluntad. Más cercano es el riesgo de una trampa con bola de fuego en el entorno del cuerpo.

De aquí se llega a una espectacular sala, con dos escaleras que trepan a lo alto. En el medio, una enorme estatua preside lo que había sido la fragua de los enanos. Pero ahora está fría y desolada. Su único habitante es el fantasma de Norlinar, que cuenta la historia de la destrucción de la fortaleza al grupo, y de la consiguiente llegada de Terikan. Pero poco a poco: la fortaleza ha sido atacada por las fuerzas del mal, aprovechando las luchas internas entre elfos y enanos, cuya causa era la creencia por parte de los elfos de que los enanos proporcionaban armas a los orcos. Nada más lejos de la realidad; Norlinar cree que estos rumores salieron de algún traidor presente en ambas razas.

Los enanos resistieron el embate, pero a un alto precio, que se tradujo en los numerosos muertos enterrados en sus criptas. Por si todo esto fuera poco, al cavar las criptas dieron con un vórtice de energía negativa, lo que tenía extraños efectos sobre los muertos, que finalmente atrajeron a Terikan, nigromante, que llegó ávido del poder de la zona. Primero se transformó en liche, para poder actuar sobre el vórtice. Y es por su culpa que la forja está fría, ya que su vórtice absorbe toda la energía y, además, devuelve la vida a los muertos. Para recuperar la fragua será pues necesario necesario acabar con Terikan, lo que tampoco parece fácil, ya que la única forma de hacerlo es destruyendo su filactería, custodiada en una cripta de la sala de los héroes; y para ello, hay que arrojarla al vórtice negativo, oculta en la cripta de Jamoth, el héroe de los enanos. Finalmente, la entrada a la cripta de los héroes sólo será posible con la llave de ➤

La táctica de combate contra Belhifet

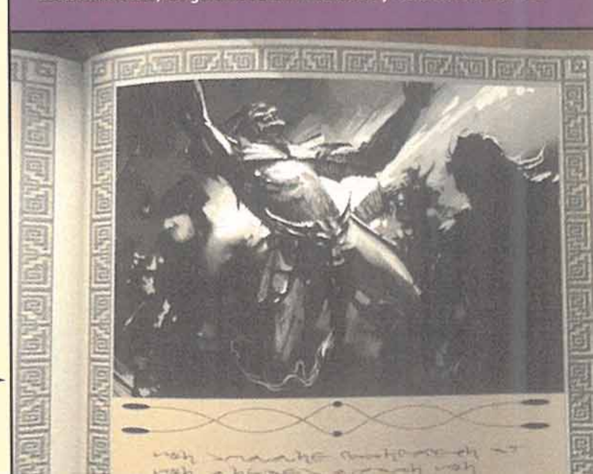
Sin duda, y como mandan los cánones, la lucha más difícil de vencer en esta aventura es la que tiene lugar contra el enemigo final: Belhifet, la verdadera personalidad del hermano Poquelin. Una vez Everard haya frustrado, entregando su vida a cambio, los intentos del demonio de abrir la puerta dimensional a los ejércitos de los muertos, el grupo se queda solo ante el peligro; que por cierto es muy grande.

Lo primero que hace Belhifet es lanzar un hechizo de dispersar magia que es inevitable para el grupo. Por ello, cualquier tipo de hechizo que el grupo lleve en este momento desaparece y los héroes quedan como al principio. Por otro lado, desde izquierda y derecha, atacan sendos golems de hierro. Lo último que se necesita saber en este comienzo es que la parte interior de la sala está plagada de trampas que dispersan la magia, por lo que antes de lanzar cualquier hechizo de poder, es mejor irse a la "acera" exterior. En el resto del combate, no conviene que ninguno de los componentes del grupo abandone esta zona.

La táctica inicial pasa por eliminar a los golems, pues tienen el vicio de lanzar nubes venenosas cada cierto tiempo, que podrían dificultar enormemente la lucha con Belhifet. Para ello, lo mejor es dedicar un personaje a distraer a Belhifet en la parte superior de la sala, preferiblemente uno que no pueda usar armas que dañen a los golems. Este héroe debe encaminarse hacia él, y luego moverse de izquierda a derecha por la parte superior del círculo. Obviamente, procura que no sea un mago, pues estos hay que reservarlos para que ayuden en la lucha (el hechizo de celeridad).

Al mismo tiempo, dirige los héroes que vayan a luchar contra los golems a la parte inferior, a uno de los lados. En cuanto el mago haya llegado a la acera, haz que lance celeridad sobre los luchadores. Hecho esto, que comiencen el combate con uno de los golems. Aguanta con el grupo entero hasta que los dos golems hayan lanzada sus nubes tóxicas, y entonces atráelos hacia el otro lado de la "acera" inferior, para estar libre de la nube. Para atraerlos basta con llevar hacia allí al personaje al que estén atacando en ese momento.

Eventualmente, los golems serán destruidos y tendrás a todos ➤







los héroes más o menos indemnes. Es fundamental que los magos hayan sobrevivido a este lance. Ahora es el momento de lanzar hechizos sobre los luchadores elegidos, que deberían tener armas +3 para poder dañar a Belhifet. Conviene ponerles hechizo de protección de fuego, fuerza y, por supuesto, celeridad. Cuando estén listos comienza el duelo final. Pero antes, deja a los demás personajes, los "cebos", separados del grupo de luchadores, pero en sus flancos, de forma que Belhifet les vea siempre, venga de donde venga, a ellos antes que a los luchadores. Por cierto, Belhifet es completamente inmune a todo tipo de magia, por lo que el papel de los magos, aunque importante, se reduce hechizos de poder para el grupo.

Ha llegado el momento de fijarnos en el comportamiento de Belhifet, que es cíclico. Fija su atención en uno de los héroes y le ataca cuerpo a cuerpo; este es el momento en el que, siempre sin salirse de la acera, los héroes luchadores han de atacar al demonio, mientras el perseguido huye y da vueltas en torno a Belhifet, de forma que quede fuera de su alcance. Hasta aquí muy bien; el problema es la siguiente acción del demonio.

De repente, Belhifet detiene su ataque físico y se queda como dudoso. Poco después lanza un hechizo de transmisión infernal, que básicamente es una dañina llamarada a su alrededor, que afectará a los luchadores que le están acosando. Si la protección de fuego va bien, no hay problema; pero si sabes que alguno de los héroes sufrirá daños, aprovecha para separarlo en estos momentos de duda. También hay que aprovechar para que el personaje "cebo" vuelva a su situación original. Por desgracia, también son estos momentos en los que es más fácil dañar a Belhifet. Tras la llamarada, Belhifet se transporta a otra parte de la sala, y lanza un hechizo que puede ser: invisibilidad mejorada, sombra, puerta dimensional (estos, sin problemas), bola de fuego, rayo de luz, inmovilizar persona, crear fuego. Los cuatro últimos, cuando los usa, los lanza sobre el héroe al que estuviera atacando antes de comenzar la transmisión infernal. Por ello, conviene moverle para que se separe del resto de los héroes, y que lo que ocurra le afecte sólo a él. Otra cosa muy importante: cuando Belhifet se transporta, sus atacantes tienden a seguirle por el camino más recto, que suele ser a través de la sala, con lo que corren un riesgo muy elevado de activar alguna trampa y perder sus protecciones mágicas. Por ello, conviene detener el ataque en cuanto Belhifet se haya teleportado.

Tras esto, Belhifet comienza el ataque sobre el héroe que más cerca le quede, que, si todo ha ido bien, volverá a ser uno de los "cebos", con lo que el ciclo vuelve al inicio.

Desafortunadamente, las cosas no son tan fáciles como puedan parecer: Belhifet es muy difícil de golpear, por lo que el combate durará bastante. De vez en cuando, habrá que renovar los hechizos de celeridad y fuerza, o curar a alguno de los héroes de sus heridas. Esto hay que hacerlo acercando al héroe, o al grupo, al mago o sacerdote que tenga que lanzar el hechizo (no al revés, ya que podría sufrir fuertes daños si atacara Belhifet, y además perder el conjuro) y siempre cuando Belhifet esté atacando a un "cebo" del otro lado. El cebo hará su papel igual que siempre, pero los luchadores estarán ahora repostando fuerzas en lugar de atacar. Con todo os garantizo que el combate es realmente difícil y largo. Ánimo.

Terikan, que éste tiene bien oculta, y para cuando se hubiera derrotado físicamente al liche, antes de que se recupere.

Con tan prometedor panorama, el grupo entra en las catacumbas de los enanos por cualquiera de las puertas que se abren en la parte superior de las escaleras. Ante ellos, un espectacular escenario de nichos y ataúdes, trepando por las paredes, configurando suelos y techos. Y también un nutrido grupo de ghouls, zombies, preternaturales y sobreterrenos, con unos cuantos arqueros esqueletos. Sólo su número hace que el combate esté igualado. Numerosos sarcófagos, algunos con trampas, flanquean el acceso a unas empinadas escaleras enfrente de la entrada. Hay más de estos, hacia la izquierda según se entra, custodiados en este caso por débiles esqueletos con armadura. Sus contenidos no son especialmente interesantes, aunque hay algunas armas mágicas débiles y otros tesoros.

Arriba de las escaleras aguarda el liche, otrora Terikan, rodeado por varios esqueletos arqueros. Su principal característica es que constantemente está reanimando muertos, y haciendo aparecer débiles seres, como esqueletos con armadura y zombies ju-ju. Su único hechizo potente es una bola de fuego. Por ello, el grupo le rodea, y, despreocupándose de sus invocaciones, empieza a golpearle con todos las armas disponibles. Una vez destruido, sus esbirros desaparecen con él. En uno de los ataúdes cercanos a la puerta que lleva a la Cripta de los Héroes está la llave de Terikan, que permite abrir esta puerta.

La Cripta de los Héroes es digna de la fama del arte de los enanos. Diversas estatuas sirven de homenaje a los caídos, entre ellas las de Jamoth, frente a su cripta, y la de Evayne, la hija de Lorrel, que si recordáis, fue enviada para colaborar con los enanos. Extraño que aquí se enterrara a un elfo. Por supuesto, rápidamente Terikan se reencarna de nuevo en liche, y el combate se repite. Pero ahora es prioritario encontrar la filactería, única forma de destruirle definitivamente. Y ésta se halla en la penúltima cripta del lado izquierdo, en concreto en el altar, que además está protegido por una trampa. Una vez conseguida, es cuestión de volver a la cripta de Jamoth, fácilmente identificable, para destruirla. Al hacerlo, Terikan es destruido y con él, sus hordas. Por fin pueden descansar los muertos.

Es el momento de explorar con tranquilidad las restantes criptas en busca de tesoros, armas y demás. Entre otras cosas, en la cripta de la filactería encuentran el diario de Terikan, en el que revela sus intentos frustrados para abrir la otra puerta de la cripta, que conduce a Wyrm's Tooth.

Sus investigaciones le decían que el medio para acceder allí podía estar relacionado con la fragua, pero que en su actual estado no podía hacer nada. ¿Será el grupo más afortunado...?

Las demás criptas contienen también objetos de interés: en la de Evayne está su diario, con comentarios sobre su llegada a Dorn y la invasión de los orcos; en la de Reznath, otro héroe enano, hay un diario sobre la cobardía; en la de Evath, inseparable compañero de Evayne, hay una armadura con el poder de regenerar la vida; finalmente, la de Briath tiene un inesperado "okupa", una momia mayor de gran peligro.

De vuelta a la fragua para dar la buena noticia a Norlinar, lo primero que los héroes descubren es que la fragua ha recuperado su calor original. El fantasma, ya más tranquilo, les informa de que en la base de la estatua, dentro de un cubículo, encontrarán la llave que tanto había deseado Terikan, la que abre la otra puerta del salón de los héroes, que está defendida ahora por dos Centinelas de Bronce, y que les conducirá al interior del glaciar conocido como Wyrm's Tooth, y al siguiente capítulo de esta historia.

EL GLACIAR DE WYRMS TOOTH

La nueva zona de exploración está habitada principalmente por grandes trolls del hielo y de las nieves, de los que estos últimos presentan la misma enojosa particularidad que los trolls normales. Algunos de estos trolls aguardan la llegada de los héroes. El camino sigue después hacia el sur, dejando a la izquierda los muros de una impresionante construcción. Soportando el acoso de varios trolls, el grupo llega al extremo sur, donde puede constatar la existencia de un puente en pésimo estado, que deciden no cruzar por si acaso no es lo suficientemente sólido. Tal vez más adelante sea posible arreglarlo.

Ante ellos se abren ahora sendas pasarelas, que llevan a un plaza circular (custodiada por un ettin), en la que está la entrada principal de la enorme edificación. Más tarde descubrirán que se trata de un templo a la divinidad enana de los eruditos y las artes, Dugmaren Brightmane. La faraónica construcción había sido diseñada por Alkanor, al que sus congéneres enanos empezaron a tratar de loco mucho antes de que el proyecto concluyera. De hecho, sólo su parentesco con la familia real permitió que la obra se concluyera.



El espléndido templo está horadado en la montaña. Aparte de la puerta principal, tiene otras en la parte inferior, de las que ya se describirá el paradero. Aquí se llega, tras cruzar las pasarelas simétricas de las vistas, por unas escaleras. Por el camino, eso sí, hay que desembarazarse de unos cuantos trolls. También hay escaleras hacia el área del techo de la construcción; en este caso, son unos grandes yetis del glaciar quienes han hecho de esta zona su morada. Por último, la exploración de los alrededores del templo permite descubrir, en la esquina nordeste, el acceso a un pequeño cruce de caminos, con nieves perpetuas: aquí hay una puerta con una reja, el acceso a los siguientes niveles de las cuevas de Dorn, y una salida al resto del territorio de Faerun.

Hecho el recorrido de los alrededores, es hora de visitar el espectacular templo. Para ello, los aventureros se encaminan hacia la puerta principal. En el hall se encuentran con dos salamandras del hielo que hacen las veces de centinelas. Y son saludados de forma poco habitual, esto es, sin lucha; sólo con palabras. Educadamente se les pregunta si desean ser recibidos por su jefe, Kerish. El jefe, otra salamandra, tiene la situación fuera de las manos. De entrada, y por suerte, piensa que el grupo trabaja para un tal Marketh, que debe de ser el gran jefe de Krieg Frostbeard (al que el grupo conoce por el mensaje encontrado en el cadáver de Krilag, el jefe neo orog).

No obstante, un par de acontecimientos han cambiado la situación del lugar. Primero: Joril, el hijo de Krieg, ha asesinado a su padre y se ha apoderado de la insignia que éste tenía. Ahora se hace llamar jefe y ocupa sin pudor el trono de su padre. Se ha refugiado en las cuevas del sudoeste del glaciar, a las que posiblemente se llega a través del puente derruido. Y segundo: los esclavos se han amotinado y han conseguido escapar hacia las bodegas, a las que los esbirros no pueden entrar por el calor que allí hace. La situación no obstante, está controlada, pues de allí no pueden escapar más que por una puerta que está bloqueada, o por el glaciar, en el que hay numerosos trolls de guardia. Pero eso sí, la salamandra solicita al grupo que se infiltre y acabe con el líder de los rebeldes.

Tras la conversación, el grupo puede explorar las estancias de los alrededores. El lugar es una especie de gigantesco acuario, en cuyas vitrinas y piscinas se pueden contemplar todo tipo de especies marinas, incluidos calamares, tiburones y ballenas gigantes. Muy cerca de donde han sido recibidos por Kerish se alza una estatua, presumiblemente en memoria de Alkanor el loco, arquitecto del templo. El museo está fuertemente vigilado por trolls de hielo, lobos de las nieves y salamandras del hielo. En la parte sudoeste hay unas escaleras de caracol que, presumiblemente, llevan a los sótanos, donde se han refugiado los esclavos. En la parte norte, una puerta da a la habitación de calderas, de donde proviene el calor que da esperanza a los humanos y que, como luego se sabrá, había sido el motor de la sublevación. En sus proximidades, por un pasillo hacia el oeste, se oculta una esclava, Vera, reacia a hablar con los héroes, pero de la que luego descubrirán que había sido el líder de la revuelta, al poner en marcha las calderas.

Belhifet es resistente a todo tipo de hechizos, y sólo las armas con poder +3 le dañan, así como las flechas que utilizan los elfos.

Sin más dilación, los héroes proceden a explorar los sótanos. Allí están los escasos refugiados supervivientes. Su situación, sin embargo, no deja de ser lamentable, ya que los víveres se agotan y no hay salidas. La única posibilidad, conseguir la llave de la puerta a la que se había referido Kerish, que es precisamente el que la tiene, y que está al sur de la actual estancia. Esto les cuenta Gareth, el más tranquilo de los refugiados, junto con los datos ya expuestos sobre el papel de Vera en la revuelta. A partir de este momento, Vera ganará confianza entre el grupo de héroes y les pedirá encarecidamente que rescate a sus compañeros.

En la parte occidental de la estancia, los héroes establecen una fructífera conversación con Seth de Auckney, erudito en ciernes, que se entretiene estudiando los libros de la biblioteca. Ha sido él, el que ha introducido grupo la historia del templo; pero más importante: al preguntarle si ha leído todos los libros de la biblioteca, revela la existencia de un manual para arreglar puentes, que le vendrá al grupo de perlas para reparar y poder cruzar el situado en la esquina sudoeste del glaciar y que, según todos los indicios, lleva hasta Joril. Pero antes, el grupo decide liberar a los esclavos.

Para ello, hay que conseguir la llave de Kerish, lo que resulta ser más fácil de lo previsible. Basta pedírsela y hacerse responsable de que los esclavos no escaparán. De vuelta, entregan la llave a Gareth, y todos los esclavos escapan por la puerta del norte de la sala redonda, a la que se accedía desde la biblioteca, hacia la encrucijada de caminos a la que ya antes se hizo referencia. En efecto, la puerta enrejada comunica con la sala circular de los sótanos. Pero el grupo no tiene una salida tan fácil ya que, al grito de "traidores", varias salamandras y trolls del hielo, acompañados de lobos de las nieves, les atacan en la sala circular.

EL REFUGIO DE LOS GIGANTES DE NIEVE

Ya sólo queda recuperar la insignia de Joril. Con el libro obtenido de Seth, no supondrá problema alguno la reparación del puente que daba acceso a su refugio. Y, una vez franqueado, el grupo penetra en las cuevas de los gigantes de nieve. Sólo para encontrarse de bruces con una jauría de lobos de las nieves, que no causaron mayores problemas y con los que el grupo acabó con celeridad.

Las cuevas que constituyen la vivienda del rey de los gigantes, en la actualidad el autoproclamado Joril, tienen varios puntos de interés. En primer lugar, en la pared norte de la entrada hay un pequeño hueco que conduce a una enorme gruta, de la que hablaremos más tarde. Siguiendo por un estrecho pasillo, y hacia el norte, se alcanza una madriguera de wyrms blancos, con cadáveres humanos putrefactos, cuyo líder se llama Frostbite. En principio, no son hostiles. Al oeste de la madriguera, se puede encontrar un altar formado por calaveras y por los restos de una mujer, con un anillo mágico. Esto tiene toda la pinta de ser un altar de sacrificios. Más al oeste se llega propiamente a las estancias de Joril y sus gigantes de la nieve, normalmente acompañados por un lobo. En el salón del trono está el propio Joril con sus dos guardaespaldas. Más allá de salón se llega a las barracas de los gigantes, en cuyos lechos se puede encontrar, además de mal olor, tesoros de interés y hechizos. Por un estrecho pasillo se llega a un hueco mayor, ubicado al norte del salón del trono, en el que en un redil y como si fueran ovejas, hay un grupo de esclavos humanos. Al interrogador a Davis, uno de ellos, el grupo es informado de su terrible situación: les llevan de uno en uno para sacrificarlos a una criatura desconocida. El grupo ➤



1 El coloso enano es el símbolo de esta fragua, que ahora está apagada por las maldades de Terikan y ofrece este aspecto desolador.
2 No hay quien se atreva a cruzar un puente en este estado, ni siquiera el grupo de nuestros arrojados héroes que han pasado mil peligros y aventuras.

recibe la petición de poner fin a esta pesadilla. Efectivamente, tal y como se temían, los gigantes sacrifican seres vivos a los wyrms. Hora de pasar a la acción. Un ataque rápido y tras abatir a Frostbite y sus congéneres, el grupo vuelve con las buenas noticias.

Davis ahora solicita el favor del grupo para que los rescate. Como los gigantes son lo suficientemente numerosos como para disuadir cualquier intento de escapada atravesando el salón del trono, la única solución es la cueva del norte, la que tiene un pasadizo cerca de la salida, ya que hay otro de estos pasadizos un poco al norte del redil, vigilado por un solo gigante, Grog. Primero habrá que despejar, no obstante, la citada cueva.

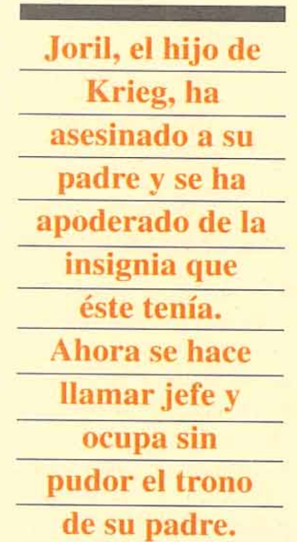
En ella pululan un sin número de trolls de hielo y de las nieves, junto a yetis del glaciar. También se pueden contemplar los vestigios de lo que había sido un enorme ¿dinosaurio?, en todo caso temible. Bajo su costillar, en la parte sur de la cueva, se encuentra la estancia de Kontic, decorada con gran austeridad; le rodean cinco caballeros del hielo negro. Kontik da la bienvenida al grupo en nombre de Auril, la diosa del hielo, cuya acólita Lysa fue destruida por el grupo en el Valle de las Sombras, en uno de los capítulos anteriores.

Lógicamente, las palabras duran poco, y el mago lanza a sus caballeros contra los héroes (además de sus hechizos personales). Tras derrotarle, el grupo halla entre sus pertenencias una armadura, un poderoso anillo multiplicador de hechizos y una daga. En unos tenderetes cercanos, se completa el botín con varios hechizos. Y como hallazgo más importante, un barril de agua para entregar a Valentis, en la torre Corella de la Fortaleza de la Mano, que permitirá revitalizar su vivero.

Una vez limpia esta cueva, el único obstáculo para la huida es Grog. De él los héroes se encargarán más tarde, ya que están postponiendo el verdadero objetivo de la visita: conseguir la insignia de Joril. Para ello, lo primero es ir a hablar con él. Su temor se puede apreciar a primera vista, aunque aún tiene arrestos para contar cómo ha matado a su padre persuadiéndole para que luchara con los wyrms y traicionándole en el momento crítico. El precio que tiene que pagar ahora es poca cosa: el sacrificio de humanos. Desconoce que los aventureros han acabado ya con esta aberración. Del cadáver de su padre había recuperado la insignia, y gracias a ella, se ha proclamado monarca y ocupa el trono real.

La consecución de la insignia sólo requiere un par de amenazas en nombre del supuesto Marketh. Joril también cree que el grupo viene en su nombre. Con este objetivo asegurado, el grupo asedia a Grog hasta acabar con su resistencia, y hecho esto, informa a Davis de que ya pueden escapar. También el grupo huye por la pequeña rendija que da a la cueva del norte, imposible de atravesar para los gigantes.

Con esto, ganan la salida de la cueva y el frío aire del glaciar vuelve a calarles hasta los huesos. El camino les lleva ahora a la esquina nordeste, hacia la encrucijada desde la que pueden llegar al que será su destino finalmente: la planta de fundición de Dorn. Comienza el sexto capítulo.


Joril, el hijo de Krieg, ha asesinado a su padre y se ha apoderado de la insignia que éste tenía. Ahora se hace llamar jefe y ocupa sin pudor el trono de su padre.

DE LA SARTÉN AL FUEGO

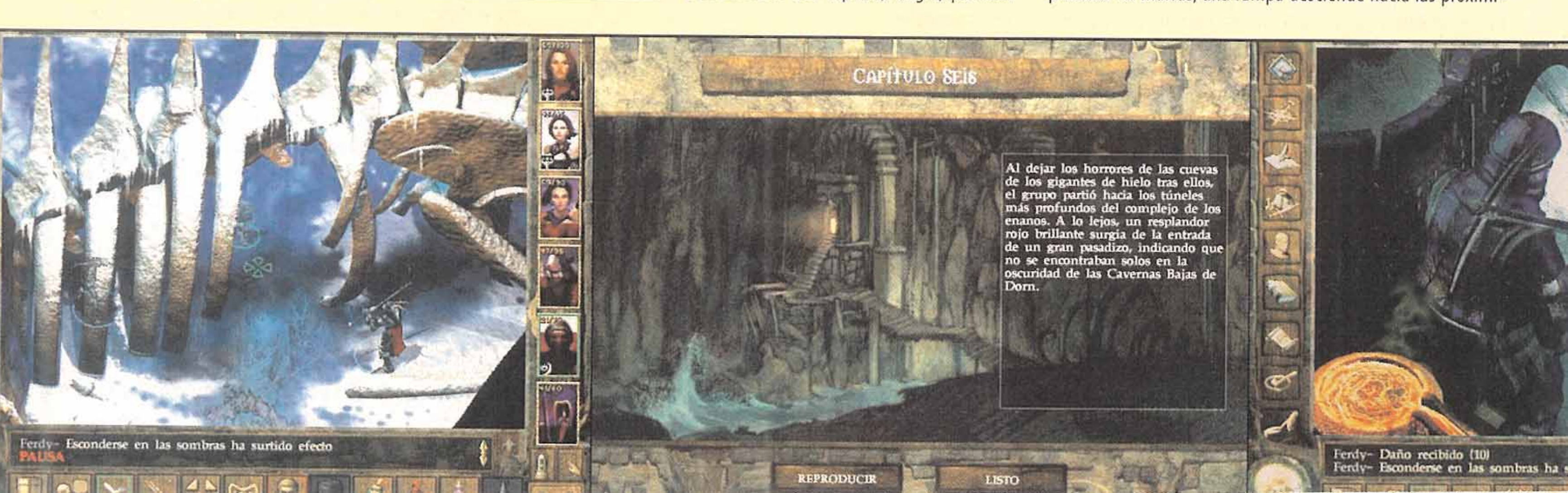
El cambio no podía ser más radical. De las nieves eternas del glaciar, se pasa ahora a los sudores de una forja, que está trabajando en algo desconocido. Enormes colosos de piedra flanquean la entrada, a la que no tardan en incorporarse unas cuantas salamandras. También hay en las proximidades unos cuantos vigilantes deslucidos, con la peculiaridad de que pueden ver, y por tanto atacar, a los ladrones ocultos en la sombra.

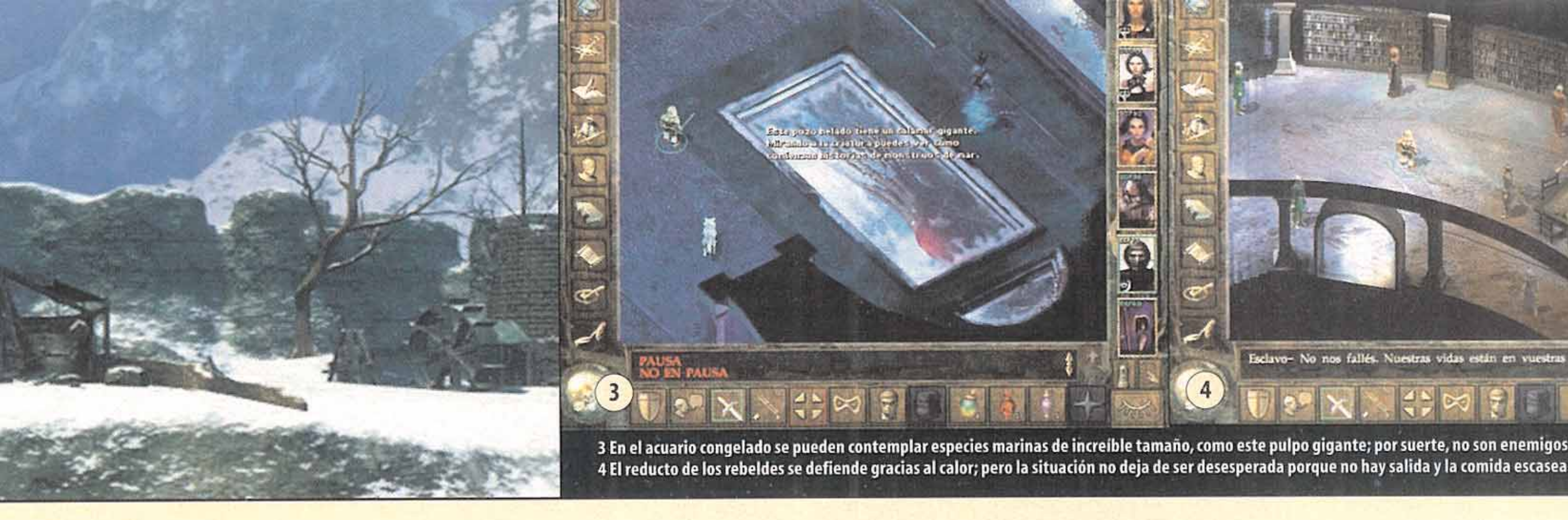
Entre los enormes moldes de fundición y la lava burbujeante, pululan asimismo unos pequeños seres, gnomos a los que se les ha cortado la lengua, los svirfneblin. Sirven como esclavos en la fundición. El grupo pedirá a una niña de esta especie, Fengla, que lleva comida para los obreros y que se encuentra hacia el sur de la entrada, bajando por una rampa, la llave que cuelga de su cuello, y que permite abrir la atalaya de vigilancia de los corrales Underdark, donde se hacinan como animales los esclavos mudos. Desde la atalaya un grupo de arqueros elfos hostiga a los aventureros que se acercan con flechas. Gracias a la llave de Fengla, el grupo puede irrumpir en el interior de la atalaya y acabar con los arqueros y con su líder Kelly, en un combate que más vale, para la salud del grupo, que sea rápido, pues los elfos disparan bien y rápido. Una vez aniquilada la guarnición, Fengla agradece la libertad obtenida, y los gnomos esclavos huyen de sus corrales. Para alegría del grupo, en la parte superior de las escaleras hay una puerta que lleva a un tranquilo ático donde se puede reposar si es menester.

Desde aquí también se puede echar un vistazo a la fundición, con lo que el grupo se hará una idea del territorio en el que se acaba de infiltrar. En la esquina noroeste se divisan las torres almenadas del pórtico por el que el grupo ha llegado. Allí hay un fuerte destacamento de salamandras, custodiando lo que parece que es un ascensor, así como el acceso a otra parte de la ciudad de los enanos. Más tarde descubrirán que se trata del distrito de los artesanos.

Atravesando un puente hacia el norte desde el ascensor, se llega a una plazuela rodeada de casas, en la que hacen guardia tres vigilantes como los que había a la entrada. En una de las casas habita Norl, joyero y tallador de gemas para Lord Marketh. El joyero proporciona algo de información a los héroes sobre el oscuro personaje: vive en el palacio Durdel Anatha, rodeado por sus matones y con su concubina Ginefae; se ha autoproclamado Lord Chambelain; su lugarteniente, Seth, es quien dirige a los matones. Pero Marketh, a su vez, no es más que el segundón de otro ser más poderoso, un sacerdote de Ilmater: el hermano Poquelin. ¿El hermano Poquelin? ¿Sería un sacerdote de Ilmater, el dios de la paz, quien estuviera detrás de todo el mal? La firma de la nota a Krilag, RBP, ¿no será Reverendo Brother (Hermano) Poquelin? Para desvelar el misterio hay que conseguir, no lo olvidemos, las insignias de sus seis adláteres, de las que al grupo todavía le faltan cuatro.

Pero sigamos con la descripción de la panorámica. Desde la plazuela de marras, una rampa desciende hacia las proximi-





3 En el acuario congelado se pueden contemplar especies marinas de increíble tamaño, como este pulpo gigante; por suerte, no son enemigos.
4 El reducto de los rebeldes se defiende gracias al calor; pero la situación no deja de ser desesperada porque no hay salida y la comida escasea.

dades de la entrada, entre dos estatuas de dragones y dos centinelas deslucidos. Hacia la izquierda, según se baja, se llega a otra rampa, con la misma custodia. Si se sigue por este camino, se llega a la atalaya. Por la rampa, se alcanza la puerta de los jardines del palacio de Marketh y del templo de Ilmater.
A su entrada, monta guardia Seth, jefe de los matones de Marketh, que tras tender una trampa dialéctica al grupo refiriéndose a una tal sociedad Kraker, manda contra los héroes a algunos de sus hombres.
Ya para cerrar el reconocimiento de los alrededores, unos oxidados raíles, sobre los que aún hay alguna que otra vagoneta, conducen a la boca de las minas de las que, sin duda, se extrae el mineral para la fundición. En esencia, el grupo no ha hecho más que empezar la exploración del enorme complejo que había constituido en su día la ciudad de los enanos, y que ahora tenía más bien poco de habitable.
El ascensor con cadenas situado al noroeste puede ser un buen sitio para comenzar la búsqueda de información. Entre el fragor de las cadenas deslizándose, el grupo llega a un hermoso lugar llamado La Oubliette, donde refulgen las gemas, y donde son enviados los gnomos demasiado débiles para trabajos más duros. De todo esto son informados por Tarnelm, quien también les habla de la doncella Ilmadia, una elfa guerrera líder de los gigantes de fuego, que se ha introducido en la fragua con la intención de desmantelarla para construir un barco. Por desgracia, Tarnelm y los suyos lo están pasando realmente mal; si el grupo les pudiera conseguir comida se lo agradecerían mucho. La comida se puede obtener en el palacio de Marketh, o si no en las bóvedas del distrito de los artesanos, donde se ha instalado Malavon, con su corte de caparazones pardos. Malavon era el colega investigador de Saablic, al que encontramos en las cuevas de Wyrm's Tooth. Por lo demás, la Oubliette está habitada por tres escarabajos rinoceronte y algunos caparazones pardos. El grupo tendrá que volver a esta zona, ahora hay que conseguir comida para los gnomos y tal vez investigar el paradero y las intenciones de la doncella Ilmadia.
Así que se dirigen al palacio, a Durel Anatha, para lo que hay que atravesar primero una especie de jardín macabro en donde se encuentra la nueva y flamante estatua de Marketh... Para instalar esta estatua, Callard cuenta al grupo que habían tenido que tirar la del venerado Dorn, fundador de las cuevas. Pero Marketh no le había dejado opción, ya que le había amenazado con matar a su hijo. Callard entrega al grupo un retrato del megalómano, pintado por su lugarteniente Flozem.
Unas palabras para este jardín de aspecto de cuento de hadas: tiene tres accesos, desde distintas zonas. Al sur se llega a la fundición y está defendido por Seth y sus ladrones. Hacia el oeste, se llega al distrito artesano, y aquí son minotauros y caparazones pardos los que defienden la entrada. Y hacia el este, se encuentra la mina, donde el acceso es defendido por Shikata y sus salamandras de fuego. Pues bien, al oír los gritos en las proximidades de los héroes, aparecerán periódicamente enemigos de estas puertas, así como de las del norte, en este caso, esqueletos guardianes. Así que lo primero que tiene que hacer el grupo es desembarazarse de estas setas estáticas.
Una vez controlado el jardín, quedan dos puertas al norte, una en el centro, de la que habrá tiempo de hablar, y otra en la esquina oeste, que da al palacio de Marketh. En la primera planta, se encuentra la cocina, de donde el grupo obtiene unas patatas para Tarnelm, el comedor, las estancias de Flozem y Fleezum, tenientes de Marketh, y el real dormitorio, donde el grupo encuentra a una afligida Ginefae. Esta elfa oscura había sido traída aquí por su hermano Malavon y es retenida contra su voluntad por Marketh y por unos hechizos que le había lanzado Malavon. Más tarde, en las estancias del hermano de la muchacha, el grupo dará con una poción que le permitirá liberarse; pero, aún así, extraños lazos le atan a su maligno amante, y no se fugará ni tolerará que se le haga daño. A todo esto, el grupo ha tenido que sufrir unos cuantos ataques por parte de los ladrones de Marketh.
Ya en la planta superior, el grupo localiza el salón del trono, y, en la esquina noroeste, las estancias del propio Marketh. No hace falta mucho trabajo para conseguir que Marketh ceda su insignia, ya que no es más que un ladrón y un mercenario que se estaba beneficiando de la situación. El grupo ha conseguido así, con menos sudor del esperado, su tercera insignia.

El lugar es una especie de gigantesco acuario, en cuyas vitrinas y se pueden contemplar todo tipo de especies marinas, incluidos los tiburones.

LOS LUGARTENIENTES DE RBP

El siguiente destino de los héroes es la mina, por la que presumiblemente se accede a la fragua y a los dominios de Ilmadia, con la que esperan tener idéntica suerte que con Marketh. Pero hay que ir poco a poco. La mina está controlada por salamandras, bajo el mando de Shikata, su rey, ubicado en la entrada al jardín de palacio. Como no podía ser menos, un pequeño contingente de gnomos son los sufridos trabajadores del lugar; de entre ellos, destacaba Guello, quien solicita del grupo el rescate. Para ello, basta acabar con Shikata y sus matones. Los héroes, lógicamente, no tienen inconveniente alguno en llevar a cabo la acción. Acaban con Shikata y sus salamandras, si bien el enfrentamiento resulta muy duro, dada la poderosa lanza que esgrime el rey de la zona en cuestión.
Desde la mina hay dos puertas a la fragua: la inferior lleva a la morada de Ilmadia y de sus gigantes de fuego; la superior, a una zona descontrolada en la que pululan salamandras y elementales. La fragua, en todo caso, presenta un aspecto espectacular: el fuego fluye por doquier y se puede pasar a través de estrechos puentes entre los letales arroyos. Es un territorio apto para enfrentarse con éxito a enemigos voluminosos. No obstante, los gigantes no dan señales de hostilidad. En su camino hacia Ilmadia, los héroes contemplan el avanzado estado de construcción de la nave de la que les había hablado Tarnelm. Ilmadia completará la información: una vez construido el barco, los gigantes de fuego lo conducirían a través del lago de magma hasta la pared que da al reino de los elfos oscuros. Al embestirla, abrirán un agujero de tal forma que el rojo y espeso líquido acabará con ese imperio, según los planes de Poquelin. Por otro lado, Ilmadia estaba trabajando con Malavon ►









en la fabricación de unicornios negros (recuérdese lo acontecido en la biblioteca de la Mano Cortada: Ilmadia debía de ser la investigadora). En todo caso, Ilmadia no está dispuesta a ceder la insignia con la facilidad de Marketh, y se lanza, junto a sus gigantes, contra el grupo. El combate es, como suele decirse, de proporciones épicas, pero los héroes vencen, y despojan el cadáver de la elfa de su armadura, su escudo, la espada y, sobre todo, la preciada insignia. Como último apunte de la fragua, hay que decir que ofrece un acceso desde la parte superior del templo. Pero todavía no es el momento de hablar de esta zona. Lo que ahora "toca" es volver con las provisiones a La Oubliette, donde seguro que los gnomos las recibirán con gusto. Hecha la entrega de las patatas a Tarnelm, el grupo es informado de la existencia de un reducto donde podrá descansar, en la parte oriental de la zona. Los caparazones pardos que allí vigilan no podían encontrar la entrada, pero el grupo no tendrá problemas gracias a las gemas rojas que les han entregado y que marcan la entrada. Hacia allí se encaminan, acabando con los caparazones y escarabajos que les salen al paso. Al llegar a la ladera oriental de la montaña, el grupo visualiza las entradas, junto a las que hay un contingente de nueve caparazones esperando el combate.

Por fin, el grupo puede llegar a este remanso dentro del infierno, un pueblo gnomo en malas condiciones, pero en el que Llew el Sucio y un drow llamado Nym mantienen vivo incluso el comercio. Nym, entre sus mercancías, tiene a la venta un pájaro exótico, lo que hace que el grupo recuerde la petición de Valentis, el responsable del vivero de la torre Corella. Una puerta al norte de la entrada da acceso a unas estancias en las que el grupo podrá descansar si lo deseaba. Finalmente, en la parte noreste hay un círculo de piedras donde se puede hablar con Guello, rescatado de las minas, y con el sacerdote Beorn, última esperanza de los gnomos. Éste les dice de que toda la maldad está siendo causada por unos sacerdotes de Ilmater, cuyos jefes son el hermano Perdiem y el hermano Poquelin. El grupo puedo completar así la información de la que disponía: seguramente Perdiem será el sexto esbirro de Poquelin, y el dueño de la sexta insignia; la quinta, claro, suponen que es la de Malavon.

Tras el descanso, es el momento de dirigirse al distrito artesano, en busca de nuevos horrores. A este barrio se puede acceder, como sabemos, desde la fundición por la puerta cercada al ascensor de la Oubliette, o desde el jardín del palacio, por la puerta del oeste. En todo caso, este barrio, cuyas casas ahora presentan las puertas tachonadas con maderos, está vigilado por minotauros ciegos y caparazones pardos. Además, de vez en cuando, alguna de estas puertas se destruye sólo para mostrar a otro caparazón emboscado. Los ojos que hay grabados en el suelo son trampas. Yendo hacia el norte, y tras algunas esquinas y callejas, se alcanzan las bóvedas en que habita el perverso Malavon, en cuya entrada varios caparazones pardos montan guardia. Por el este del barrio se pueden encontrar algunos hechizos de nivel 6 y 7, descuidadamente depositados en barriles. Pero es momento de penetrar en la morada del poderoso mago.

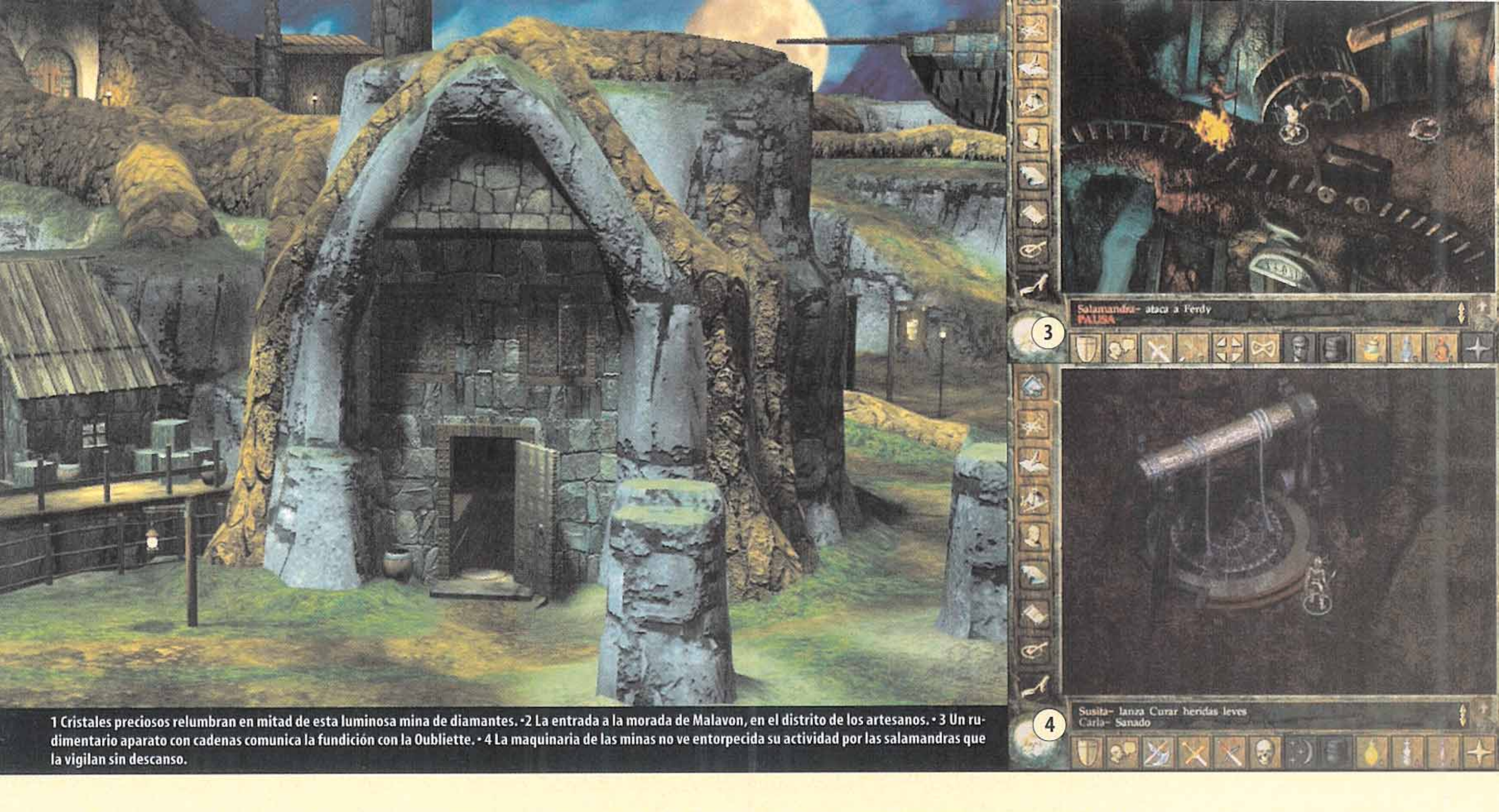
La entrada al recinto está vigilada por dos caparazones más. En la parte occidental y septentrional de la vivienda se pueden observar salas redondas en las que gnomos sin lengua llevan a cabo sus tareas domésticas. El espectáculo sigue en el ala oriental, donde aguarda Malavon. En sus flancos, dos imponentes golems de hierro, presumiblemente de su propia creación; y en la retaguardia, cuatro caparazones pardos. La concurrencia la completa un grupo de gnomos ante los golems. Pues bien, Malavon se proponía sacrificarlos en caso de que los héroes no rindieran sus armas. Poco puede hacer el grupo, porque aún despojándose de sus herramientas de batalla, los pobres inocentes son barridos por el aliento venenoso de los golems a una orden de Malavon. Y entonces comienza el caos, en el combate más difícil hasta ahora afrontado.

La estrategia pasa por desembarazarse primero de los caparazones pardos, pues la confusión que se crea con su presencia, combinada con el poder de los golems, resulta demoledora. Y todo esto, sin acercarse al poderoso mago. Así pues, uno de los héroes, el más rápido, atrae a los golems hacia las estancias occidentales y allí les entretiene dando vueltas; mientras, el resto da buena cuenta de los caparazones.

La estrategia pasa por desembarazarse primero de los caparazones pardos, pues la confusión que se crea con su presencia, combinada con el poder de los golems, resulta demoledora.

Eliminados los caparazones, es el momento de dedicarse a los golems, contra los que no vale ningún tipo de magia. El combate resulta muy duro y largo, pero al final Malavon se queda solo y es presa fácil para los héroes; primero se le acercan los ladrones ocultos en sombras, y luego los guerreros, mientras los ladrones comienzan su ataque y se aseguran así de que los hechizos no llegan a formarse. Cae al fin Malavon, pero, cosa extraña, entre sus restos no hay insignia alguna. Como tampoco en su trono, donde, eso sí, encuentran un poderoso anillo; ni en su alcoba, cuyos armarios, cofres, mesilla de noche y baúles registran cuidadosamente. Sólo poderosos hechizos de nivel 8 y 9, y la pócima que había de liberar a Ginefae, son la recompensa de la que, sin la insignia, sólo cabía calificar como una búsqueda infructuosa. Sin olvidar un saquito de semillas que haría las delicias de Valentis, el jardinero de la Mano Cortada, cuyas peticiones quedaban así completamente satisfechas: el agua pura de Kontic, el pájaro exótico comprado a Nym y el saquito de semillas.

Así que, con el ceño fruncido, los héroes emprenden el camino de la salida. Atraviesan el salón del trono y, allí, en una pequeña sala redonda, el verdadero Malavon se muestra ante ellos. El anterior no era más que un golem. Y el verdadero Malavon es realmente peligroso. Entre su panoplia de hechizos, dejando de lado los menores, tiene varios de petrificar y de dedo de la muerte, que acabarán fácilmente con cualquiera del grupo. Hay que esperar a que el mago se canse de usar la puerta dimensional y lance sus hechizos de nubes venenosas e incluso uno de invocación de monstruos. De esta forma, el grupo se queda cara a cara con él. Pero aún le quedan los mortíferos hechizos citados; para que los gaste, nada mejor que mandarle unos cuantos monstruos invocados, en este caso, por nuestros magos. Ahora sí será fácil pasto del acero de nuestros héroes, pese a los misiles mágicos que aún pudiera lanzar. Cuando al fin es derrotado, el grupo encuentra la deseada in-



1 Cristales preciosos relumbran en mitad de esta luminosa mina de diamantes. • 2 La entrada a la morada de Malavon, en el distrito de los artesanos. • 3 Un rudimentario aparato con cadenas comunica la fundición con la Oubliette. • 4 La maquinaria de las minas no ve entorpecida su actividad por las salamandras que la vigilan sin descanso.

signia, junto a una poderosa capa y daga para mago, y algún hechizo más.

El último lugarteniente de Poquelin es el hermano Perdiem, y seguro que su paradero es el templo, cuya visita hemos ido retrasando. Al templo se puede acceder desde los jardines y desde la fragua, si recordáis. El interior se estructura en seis áreas redondas, de las que cinco se agrupan en torno a la central. En ésta se encuentra, precisamente, el hermano Perdiem acompañado por dos momias mayores, y frente a un trono. La conversación con él es, cuando menos, extraña: el sufrimiento es el camino hacia el bien, dice, y el grupo sufrirá por recorrer el templo. Muy raro todo; como la esfera azul en la que se encuentra refugiado. Las cuatro áreas circulares del sur tienen en el centro a otro sacerdote de Ilmater, como Perdiem, metido en una burbuja azul y rodeado, en este caso, por seis esqueletos guardianes. Los sacerdotes permanecen continuamente como en trance: no atacan ni tampoco pueden ser dañados.

No obstante, el área más llamativa es la septentrional. Aquí se divisan unas escaleras de caracol inaccesibles. Ante ellas, seis cerrojos, en los que presumiblemente hay que utilizar las insignias. Y más adelante aún hay una estatua, un ídolo capaz de lanzar los más mortíferos hechizos.

Para incrementar aún más la protección de la escalera, un pequeño contingente de 4 momias mayores y seis lords zombie, aguarda a los aterrorizados héroes. Pues nada, es la hora de sumergirse en el fragor del combate. Primero ir acabando con los esqueletos, rivales fáciles entre tanto bicho duro. Una vez despejadas las áreas circulares del sur, será momento de acabar con las dos momias mayores, procurando aislarlas, ya que en el cuerpo a cuerpo son muy débiles, pero sin olvidar que tienen ilimitados hechizos, y entre ellos los de dedo de fuego. Con esto sólo queda el destacamento que cierra filas en torno al ídolo. El ídolo, no hay que olvidarlo, aunque lanza hechizos letales, está inmóvil. La estrategia ahora pasa por debilitar a los monstruos con bolas de fuego lanzadas a sitios en los que no haga falta que el mago se exponga a la vista del ídolo, pero cuyos efectos le alcancen; y luego ir atrayendo a los esbirros de uno en uno hasta zonas fuera del alcance del ídolo, y una vez allí darles su merecido en un buen cuerpo a cuerpo en el que los héroes no sufran demasiado castigo y estén a salvo del enemigo mayor. Por fin, el ídolo se queda solo: momento de rodearlo con los ladrones en sombras, y acercar así al grupo lo más posible. Cuando todo esté listo, "¡jerónimo!", y que todos empiecen a "sacudir" a la vez. Con un poco de suerte, no le dará tiempo a matar a ninguno de los héroes y el templo quedará así liberado de su fatal influencia. Era bajo esa influencia bajo la que estaban los hermanos que habían conocido. Al liberarse, todos se arrepentirán de sus acciones. El hermano Perdiem, en concreto, entregará sin más su insignia al grupo, y ofrecerá a los héroes de forma totalmente gratuita sus servicios de curación. Ante ellos, sólo aguarda una escalera de caracol hacia las alturas, y como único obstáculo seis cerrojos que ahora serán fácilmente desmantelados.

Las cuatro áreas circulares del sur tienen en el centro a otro sacerdote de Ilmater, como Perdiem, metido en una burbuja azul y rodeado, en este caso, por seis esqueletos guardianes.

EL REVERENDO HERMANO POQUELIN

En efecto, las insignias obtenidas de Krilag, el jefe de los Neo Orog; de Joril, el hijo parricida de Kreg Frostbeard y líder de los gigantes de las nieves; de Marketh, el lord chambelain fanfarrón con sus ladrones; de la doncella elfa Ilmadia, desmanteladora de la fragua; de Malavon, el creador de los caparazones pardos; y, finalmente, del hermano Perdiem, atraído y atrapado por la labia de Poquelin y por sus creencias en Ilmater; esas insignias no eran otra cosa que seis llaves para seis cerrojos.

La escalera conduce a unas cuevas de aspecto reconfortante. Y allí, por fin, Poquelin, rodeado por tiernos animalillos, en un último esfuerzo por engatusar con palabras a sus acosadores, se dispone a contar su historia a los intrusos. En efecto, Faerun no es más que otro escenario de su enfrentamiento con Ixonomei.

Aquí se instaló y comenzó a formar su ejercito, para lo que se hizo con el apoyo de sus tenientes, que no eran más que piezas menores y reemplazables en este ajedrez cósmico. Atraído al glaciar por su aureola mágica, había descubierto algo que incluso a él le hacía parecer joven, un dispositivo, el Crenshinibon, de poderes inimaginables. Pero la clave de esos poderes misteriosos parecía estar en Easthaven.

Por ello, había enviado a la expedición, haciéndose pasar por Arundel, a Kuldahar. Luego, con los aludes en el paso provocados por los gigantes de Kreg Frostbeard había matado dos pájaros de un tiro: aislar la aldea y acabar con los héroes, salvo los seis protagonistas, claro está. Ignoró a los supervivientes, pequeñas hormigas a su lado y sólo reparó en ellos cuando consiguieron acabar con Ixonomei.

Aunque tampoco le preocupó mucho porque no creía que supieran manejar el Corazón de Piedra. El grupo empezó a ganarse el respeto del villano cuando fue capaz de localizar a Lorrel y, con su ayuda, el foco del mal. Empezaban a incomodarle. Pero todo eso da igual ahora, porque mientras el grupo ha conseguido destruir este ejército de las cavernas de Dorn, uno más numeroso se está formando en Easthaven. Las posibilidades de los héroes son mínimas. Y dicho esto, Poquelin se deja de tonterías y de un plumazo barre a las pobres bestias que le acompañan. Es el momento de entrar en acción.

Rápidamente, monstruos de todo tipo comienzan a penetrar en la cueva para ayudar a su señor. Es fundamental que los héroes se centren exclusivamente en Poquelin, es primordial destruirlo y no dejarse distraer en ningún momento por los refuerzos por los refuerzos. Una vez más, resulta una batalla muy dura, de la que difícilmente consiguen sobrevivir. Y cuando ya Poquelin está por fin malherido, como última escapatoria, lanza un hechizo de puerta dimensional: el grupo es transportado a Easthaven, la aldea en la que todo había empezado hace ya tanto tiempo...

Pero las cosas no están como antes: donde antaño se encontraba una plácida aldea de pescadores, ahora hay un territorio abandonado, destruido e invadido por las nieves; donde estaba el templo a Ilmater, se levanta una colosal torre de hielo; donde antes el viandante saludaba, ahora los cíclopes matan.



1 El interior de la torre de Cristal, en su primera planta, no ha cambiado mucho con respecto al templo de Tempus. Aquí está Everard, tratando de acceder a la cripta de Jerrod. 2 Salvada la amenaza de Pomad y sus espejos, nada se interpone entre los héroes y el hermano Poquelin. 3 Ese cristal azul es la piedra de la que se aprovecha Poquelin para sus designios y, en cuanto al espejo... 4 Por fin, el hermano Poquelin muestra su verdadero yo y pone fin a la mascarada. El sacerdote es, en realidad, el demonio Belhifet, eterno enemigo de Ixonomei. 5 Ha caído Belhifet y con él su torre de cristal; los héroes contemplan, a salvo, las ruinas. 6 "Una imagen para la posteridad: los seis héroes tras su brillante victoria. Los salvadores de «Icewind Dale».

Un recorrido por la zona revela, primero: que no hay entrada aparente a la torre; y segundo: a un aldeano llamado Jheson, que informa los héroes de que sus vecinos están prisioneros en la isla del extremo sureste, custodiados por cíclopes.
Allí está Everard, el sacerdote del templo, que quizá sepa cómo entrar a la torre. Al rescate van los héroes, y tras acabar con los cíclopes guardianes, Everard les cuenta la forma de penetrar en la torre de hielo, así como el enorme riesgo que corren al hacerlo. En caso de que Poquelin consiga abrir la tumba de Jarrod, se hará con el poder de los muertos y será invencible. De todas formas anima a los héroes a ir hacia la torre, y les dice que él tratará también de llegar cuanto antes para echarles una mano.
Con las indicaciones de Everard, los héroes no tendrán problemas en penetrar en la estructura helada; allí se encuentran, en lo que había sido el templo de Tempus, con la lápida de Jerrod. Enseguida llega Everard y empieza a investigar la tumba de Jerrod, pidiendo a los héroes que, mientras tanto, exploren las plantas más altas por si hay otra forma de acceder a la cripta.
En la primera planta, la tenue luz de las velas se ve de alguna forma dificultada por los espejos; también hay aquí varias camas bien preparadas invitando al reposo.
El espectáculo en la segunda planta no es tan reconfortante. Aquí, en una habitación repleta de espejos en torno a un trono, se encuentra Pomad, el antiguo mercader de Easthaven, en su gloria: él mandaba en Easthaven, él había sido el instigador de la traidora expedición a Kuldahar, sabiendo la emboscada que preparaban los gigantes de nieve; y él se había quedado atrás con la promesa de reinar sobre la aldea, dada por Poquelin. El grupo trata de hacerle ver que no es más que un peón en los planes del malvado sacerdote, pero no consigue disuadirle de su conducta, y Pomad sigue emperrado en no revelar bajo ningún concepto a los héroes a la ubicación de su jefe. Y sin más preámbulos, acompañado por su séquito de guardianes cryshal, ataca al grupo. A la confusión propia de un combate, se une la provocada por los espejos, que hacen aparecer ante los ojos de los héroes numerosas imágenes falsas de Pomad; para matar al verdadero, hay que distinguirle de sus réplicas. Y para ello, basta con que uno de los héroes vaya iniciando el ataque a cada una, sin llegar a golpearla, pues al atacar, el verdadero se descubrirá y todos los demás podrán entonces concentrar su ataque contra él. Esta tarea se ve, eso sí, dificultada, por los continuos hechizos de rayo que lanza Pomad y que resultaban devastadores rebotando en los espejos.
Pero el grupo triunfa una vez más en la batalla. Una prolongada escala les lleva hasta último piso de la torre de cristal. En ella, un extraño cristal azul genera un campo de fuerza que les impide el avance hacia él; en la parte izquierda, se encuentra un espejo reluciente, al que el grupo se dirige.
Al tocarlo se genera un torbellino y son transportados a la mismísima cripta de Jerrod, en la que les espera Poquelin, con un peligroso aire de satisfacción. El misterioso ser quiere compartir con los héroes el histórico momento en el que la lápida será abierta y los ejércitos de los muertos corromperán de nuevo la tierra; su momento de máxima gloria.

Desde la mina hay dos puertas: la inferior lleva a la morada de Ilmadia; y la superior lleva a una zona repleta de salamandras

La lápida se abre..., y desgraciadamente parece que la suerte está echada. Pero, en ese momento, Everard, el sacerdote de Tempus, aparece en la cripta. Por fin ha conseguido descifrar las runas del templo y, en el proceso, ha aprendido además la lección de Jerrod: el sacrificio de la vida de uno mismo por el bien de todos. Ahora aplicará la lección inmediatamente. Ante la mirada atónita de Poquelin, se encamina hacia la puerta dimensional y, salvando impertérrito sus ataques, emula al héroe mítico. Por segunda vez en la historia de estas tierras, un hombre da su vida para proteger a Faerun de las hordas del mal. Ahora será Everard el héroe de Faerun y el nuevo ejemplo a imitar por todos sus habitantes.
Poquelin, sin embargo, no está todavía derrotado. Ni mucho menos. Ya volverá a abrir la lápida cuando dé buena cuenta de los persistentes y molestos héroes, que por fin han comprendido que Poquelin no es humano; y es que procede de otra dimensión. Ahora tiene que asumir su verdadera forma, la de Belhifet, para el combate. En su ayuda, acuden dos golems de hierro. Empieza la batalla final. Belhifet es resistente a todo tipo de hechizos, y sólo las armas con poder +3 le dañan, así como las flechas que utilizan los elfos. Por otro lado, continuamente está lanzando hechizos de transmisión infernal y de tormenta de fuego, por lo que conviene que los héroes estén protegidos contra el fuego. Además, el suelo está lleno de trampas que disipan la magia, por lo que conviene moverse por la circunferencia para no inhabilitar los hechizos de protección. También conviene tener los de velocidad y fuerza activos.
Los golems no ofrecen mucho problema, así que mejor concentrar la artillería en el demonio. El combate es muy largo y difícil; pero, una vez más, el grupo sale victorioso, y sin bajas, aunque con un montón de buenas magulladuras. Por fin, Belhifet dobla las rodillas y su faz besa la tierra, inclinado bajo el peso del acero victorioso de los héroes, que sin duda unirán su nombre al de Jerrod y Everard en la gloria de los grandes mitos de Faerun. Con Belhifet cae la torre de cristal en la que se hallan. Así que tienen que salir a escape de un lugar que se está haciendo añicos ante sus ojos y que amenaza con convertirse en su tumba si no tienen cuidado con los escombros que caen por todas partes.
A la salida les espera el Easthaven que conocieron en otra época, alejado de las nieves eternas, con peces saltando en sus costas, y con los aldeanos retomando sus vidas poco a poco después de la terrible batalla librada entre las fuerzas del bien y las del mal. La aventura ha terminado, ahora sí, y el calor de la taberna les espera.
Pero sólo hasta que un nuevo acontecimiento venga a perturbar su estancia, lo que tarde o temprano, sin duda, terminará ocurriendo. Y de esta forma termina el último capítulo de esta apasionante historia. Pero no lo dudéis, ya sabemos por experiencia que los demonios nunca mueren y pueden aparecer en los lugares más insospechados...

F.H.G.


BALDUR'S GATE II


BALDUR'S GATE II

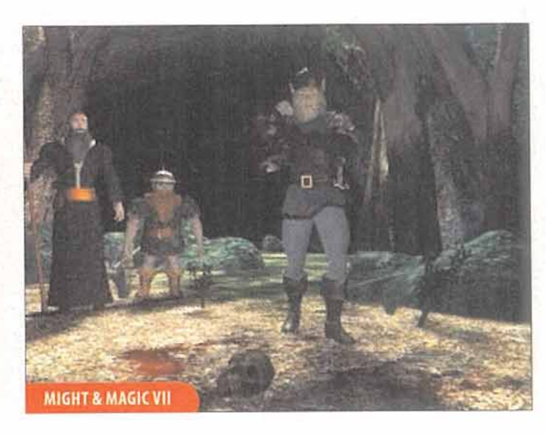

ICEWIND DALE

ponente reptil. Por ello, sólo se puede acometer con posibilidades de éxito esta lucha tras superar un mínimo nivel de experiencia, que desde luego ha de estar por encima del nivel 25. También preguntaba sobre el paradero concreto del mapa de las islas de Evermorn, dentro de las cuevas Watertide en Tatalia. Las citadas cuevas contienen en su interior, ni más ni menos que un abandonado galeón pirata, ahora poblado por alimañas inmundas y esqueletos.
Pues bien, en la parte norte de las bodegas del maltrecho barco hay una cámara secreta, y en su interior un cofre, cuyo contenido es el tan deseado mapa.
Queda la última pregunta, y la única que mantenía Iván en su segunda petición. Se refiere a la forma de llegar a Nighon; aunque dudo que te convenga hacerlo con un nivel 26 en tus personajes, como confiesas que tienes. Pues bien, desde el subsuelo de la Ciudad de Piedra de los enanos se llega a los túneles a Nighon, escenario de una cruenta batalla entre enanos, warlocks y gogs, en la que es mejor no involucrarse para evitar mayores problemas.
Dichos túneles son muy extensos; en uno de sus extremos, no obstante, se encuentra una salida que lleva a las entrañas de la montaña Thunderfist. Por ellas pululan Minoaturos, Ojos y Brujos, todos ellos enemigos bastante duros. Por ello, si sigues empeñado en explorar la montaña, único acceso a Nighon, conviene que utilices un hechizo de invisibilidad en tu grupo. Desde estas cuevas hay varias salidas a la superficie, esto es, a Nighon; pero también, en la zona norte, hay un acceso a los túneles de Eeofol. A estos te aseguro que con un nivel 26 no te conviene entrar. Y si, tras todas las advertencias, consigues llegar a Nighon, aquí te esperan rocs e hidras que no van a dejar de ti ni el huesito menor del pie. Vamos, que, ahora que sabes cómo venir, mejor no vengas. Sólo te convendrá hacerlo cuando quieras hacerte Maestro en Magia del Agua, ya que aquí está el único tipo que te puede enseñar. Entonces, te aconsejo traerte ya comprado el hechizo de Puerta de Ciudad, para aprenderlo nada más alcanzar tu nuevo rango, y poder salir vivo de aquí aplicándolo.
Y estamos a punto de despedirnos. Pero antes, quiero trasladarme a hace un año y medio, cuando procedíamos a dar una emotiva bienvenida. Pues bien, una acogida similar espero para Fernando, segundo vástago de la insigne progenie entonces inaugurada y que ya está en condiciones de amedrentar a sus enemigos..., con sus alaridos. ¿De qué hablo? El próximo mes, más.

Ferhergón


ICEWIND DALE


MIGHT & MAGIC VII


MIGHT & MAGIC VII

Repaso de JDR's

Para celebrar nuestro décimo aniversario compartimos un recorrido de los diez juegos más representativos de cada uno de nuestros diez años de historia. Casualmente, este mes ha llegado una carta "virtual" (un correo electrónico, vamos) de Diego Feijoo, de Orense, en que nos aporta sus comentarios sobre un sinfín de JDRs de todas las épocas. La gran extensión de sus notas impide la reproducción íntegra de las mismas, pero me voy a permitir extractar las correspondientes a los JDRs menos conocidos. De esta forma, servirá en cierto modo para complementar lo escrito hace un mes. Muchas gracias, Diego. Le cedo la palabra.

Albion: "... futurista, con un argumento estúpido y dificilísimo. El combate es por turnos, en una especie de tablero de ajedrez. (...) Las perspectivas cambian: en mazmorras y ciudades (es) subjetiva con libertad total de acción, y en los exteriores toma una vista cenital. (...) Tenía algunos enigmas (fáciles) pero llegué a un lugar en que mi experiencia no servía para nada con los megamonstruos que encontraba...".

Ancient Evil: "Copia cutre del «Diablo», con gráficos poligonales y la perspectiva isométrica. Horrible"

Diablo I y II: "El primero lo acabé con la amazona porque no tenía nada que hacer, y del segundo me pasé el primer acto con el nigromante y lo dejé. Eso sí, las escenas son las mejores que he visto en mi vida, pero paso de gastar el botón de mi ratón."

Drakkhen: "... Sí, hay que cansarse de coger experiencia, pero está bien, aunque en los combates te descontroles. De gráficos, supongo que son de calidad para la época."

Gorky 17: "... es todo el tiempo de combate... El argumento es bueno y el componente aventura, bueno, es muy fácil."

Ishar 2: "Mola que haya personajes malos en tu grupo y que puedas reclutar a tanta gente. A veces es algo ilógico y avanzas utilizando un objeto en un lugar por error, como usar el ratón para conseguir la llave de la celda, o el halcón en el mago, creo..."

La sombra sobre Riva: "Decepción. Me lo acabé en una semana. Es un ENGAÑO. Tras una generación de personajes genial, te enteras de que la mitad de las habilidades no sirven para nada, y apenas hay hechizos útiles. (...) Tiene puzzles. Y los combates restan dinamismo a la aventura."

Silver: "Cargas eternas. Combates muy confusos. Gráficos bien..."

Soulbringer: "Confuso. (...). La forma de conseguir magia la odio, los combates son pésimos, aunque está muy bien que haya varios movimientos de cada arma. Los gráficos no me gustan nada. (...) Paso de jugarlo por el momento."

¿Y a quién ha dado sus puntos? Pues sus juegos preferidos (1 punto) son: «Ultima VII: Serpent Isle»; «Lands of Lore»; «Anvil of Dawn»; «Might and Magic VI»; «Vampire the Masquerade», y «Baldur's Gate».





Más de 250 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.



Otros 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.







Los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.



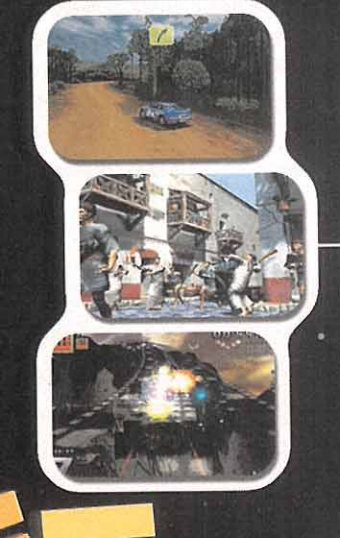
Más de 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

¡Ya no tendrás que grabar en tu disco duro cientos de ficheros y subdirectorios para después borrarlos!

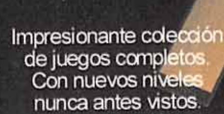




La mejor y más extensa recopilación de juegos de la historia. Más de 5000 juegos para que nunca se te acabe la diversión.

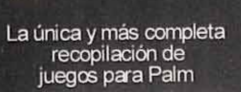


3 CD-ROM cargados de juegos en 3 dimensiones y miles de nuevos niveles.





Impresionante colección de juegos completos. Con nuevos niveles nunca antes vistos.



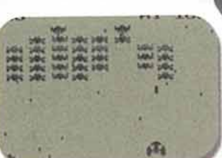


La única y más completa recopilación de juegos para Palm













Por: Penélope Labelle

Vigésima reunión de ésta que es vuestra sección. Después de una serie de meses en los que la sección se ha visto claramente afectada, volvemos de nuevo a la normalidad, con una gran cantidad de novedades y sorpresas, pero lo mejor es que os lo cuente vuestra líder de equipo.

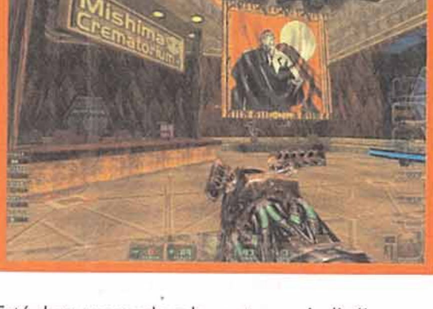
Vuelta a la normalidad

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Sí, por fin vuelve todo a la normalidad, aunque ello no quiere decir que sea calma precisamente lo que siente el sector durante estos últimos meses. Después de la edición especial del pasado mes, volvemos con actualidad y respuestas a todas vuestras preguntas. Como además hace tiempo que una servidora no responde a las cartas y e-mails de los lectores, este mes vamos a hacer un especial sólo para vosotros; más que un especial, lo que vamos a hacer es retomar el verdadero espíritu de la Zona Arcade: que todos participéis.



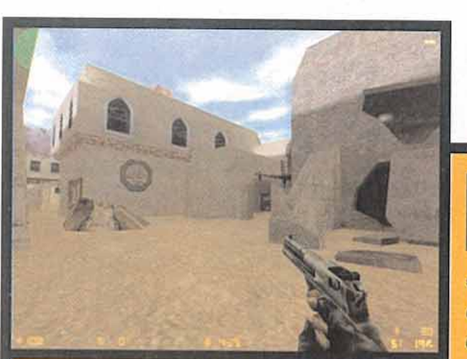
NO MÁS DAIKATANAS

El primero en venir a escena es Arturo Alén, de A Coruña, quien en una carta llena de indignación, pone a caldo al título de Ion Storm, «Daikatana». En ella, se queja de que después de instalar el juego, y teniendo en cuenta el equipo que tiene (Pentium II, 64 MB de RAM, Voodoo2 con 16 MB...), al entrar en el menú tuvo serias dificultades para poder mover el ratón por la pantalla. Incluso dice que lo probó en equipos de amigos con ordenadores más potentes, pero seguía ocurriendo. Después del chasco, decidió darle un "look" nuevo al CD, con unas tijeras de podar, o dárselo a su perro pastor inglés de 43 kg, pero al final dice que ha optado por colocarlo en medio de "esas obras de arte que son «Unreal» y «Jedi Knight» para ver si se le pega algo".



Está claro que muchos de vosotros os inclináis por un juego casi siempre por lo que de él se dice, o por lo que habéis podido leer en estas mismas páginas de Micromanía. También os digo que los especialistas que comentan esos juegos, raramente se equivocan, así que cuando a un determinado juego se le da una nota baja, como el caso de «Daikatana», lo mejor es hacer caso, y no aventurarse deprisa y corriendo a la tienda para luego quejarse. Efectivamente, el juego de Ion Storm no está demasiado optimizado, por lo que los requisitos para jugar con él son demasiado elevados, teniendo en cuenta, además, el excesivo tiempo que han estado desarrollándolo. Nadie puede deciros si comprar un juego o no, pero de lo que no tengo duda es de la profesionalidad de la gente que trabaja en Micromanía, y cuando se dice que el juego no alcanza las expectativas deseadas, por algo será.

Arturo pregunta también si «Blade» y «Unreal 2» tendrán el mismo problema. Evidentemente, no podemos estar completamente seguros al decir una u otra cosa al respecto, pero de lo que sí podemos estar casi convencidos es de que van a tener una calidad, al menos, bastante aceptable, sobre todo en cuanto a «Blade», pues ya he podido ver cositas jugables y son sorprendentes; aún no se sabe nada sobre la fecha exacta de salida al mercado, aunque todo apunta a que diciembre puede ser un gran mes...



Acción frenética

Como muchos de vosotros ya sabéis, Sega se ha pronunciado este último mes haciendo referencia a las posibilidades multijugador de su consola Dreamcast, y lo cierto es que lo ha hecho con dos de los juegos más votados por todos vosotros. Sí, nos referimos a «Unreal Tournament» y «Quake III», que aunque al principio tuvieron ciertas dificultades, lo cierto es que Infogrames y Activision están bastante enfrascados en publicar ambos títulos para Dreamcast.

Todo un nuevo reto, teniendo en cuenta que hasta ahora sólo habíamos tenido oportunidad de mezclar PC y Mac, con diferentes sistemas operativos, eso sí, para jugar a través de una red.

¿Estaremos ante una revolución verdaderamente a tener en cuenta? Eso sólo lo podremos saber cuando veamos ambos títulos jugar en red contra otras plataformas.

Sega, además, también anunció que «NFL 2k1» también tendrá opción multijugador, convirtiéndose éste en el primer juego deportivo de consola que tendrá esta opción.

También decir, para todos los fanáticos de «Half-Life», que este juego tendrá presencia dentro de la consola de Sega, así que ya podéis ir preparándoos, pues se anuncian mucho más jugadores en la red...

DUDAS EN TOMB RAIDER IV

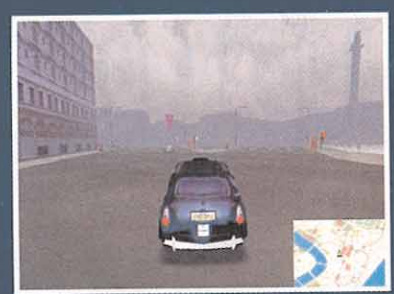
Marian y Cati son dos aficionadas a las aventuras de Lara Croft, y dicen tener problemas en su cuarta entrega, y dicen: "En el nivel 13, La Biblioteca Perdida", después de colocar la Gema Caballista en su lugar, nos quedamos colgadas si saber qué hacer. Después de haber pensado en cientos de cosas, seguimos sin saber cómo seguir; si realmente hay que tirar de la cadena para poder abrir una trampilla, ésta no se abre...". Pues bien, Marian y Cati quieren saber cómo resolver el entuerto, pues no saben seguir. ¿Alguien les puede prestar ayuda? Gracias en nombre de estas dos aventureras.

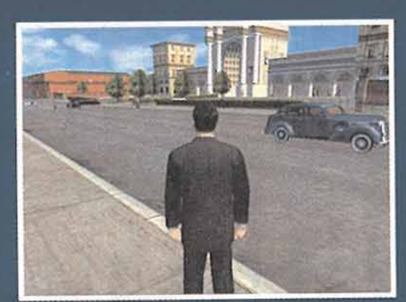
Evidentemente, después de haber acogido este género al que nadie parece querer, el número de preguntas ha aumentado sensiblemente. Así, he pensado que lo mejor es haceros participar más activamente en las diferentes secciones, haciendo que seáis vosotros mismos los que solucionéis algunas de las preguntas de vuestros compañeros aventureros. Este mes comenzamos con estas dos señoritas que nos piden su ayuda. ¿Vais a dejarlas con la miel en los labios? Seguro que alguno de vosotros sabe la respuesta a sus preguntas.

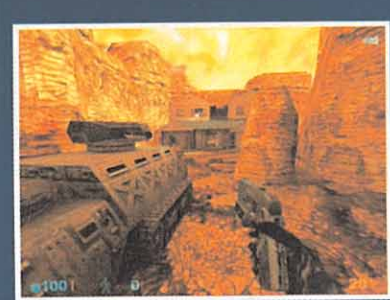
CUESTIÓN DE NOMBRES

Manuel Calderón se queja, en su e-mail, de la "chapuza", de lo que los señores de Codemasters están haciendo con el gran título «Blade», pues según sus propias palabras: "Estaba yo dándome una vuelta por esta red nuestra y de pronto me topé con la página oficial de «Blade: The Edge of Darkness». En esta página no había ninguna referencia a fechas de lanzamiento, etcétera. Pero voy a la página de Codemasters y ¡OH! allí había una lista de juegos, entre ellos ninguno llamado

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*


MIDTOWN MADNES 2


MAFIA


Half Life


Heavy Metal FAKK 2


Metal Gear Solid

En la Boca del Volcán

Para todos aquellos fanáticos de las locas carreras por diferentes ciudades, decirles que Microsoft ha lanzado al mercado «Midtown Madnes 2», la secuela de aquel programa en el que conducíamos vehículos a toda velocidad por la calles de una ciudad, saltándonos todos las leyes. Ahora, el programa ha mejorado muchísimo, sobre todo en el aspecto gráfico y en el tema de la jugabilidad.

A todos los apasionados por «Blair Witch Project», decirles que el juego está ya casi a punto de salir, si no lo ha hecho ya cuando leáis estas páginas; concretamente, el «Volume 1».

Codemasters también anunció, por fin, que tiene casi a punto de caramelo la versión de PC de «Colin McRae 2.0», que dice que lanzará en noviembre, es decir, este mismo mes. Estamos ya ansiosos por probar dicha versión, pues la de PSX ya demostró todo su potencial.

También debe estar casi a punto de salir al mercado español «Heavy Metal F.A.K.K. 2», un programa que desde hace tiempo viene llamando la atención. Sobre todo porque estamos deseando descubrir si los programadores han sabido plasmar con acierto todo el mundo de los cómics en los que se basa, aunque en la demo que distribuyó hace unos días ya se podía apreciar su potencial.

Los chicos de Sierra, contra todo pronóstico, van muy adelantados con el nuevo proyecto «Gunman», basado en el engine que sirviera de base para «Half-Life». De hecho, los responsables de la casa de desarrollo han anunciado que el título estará incluso para antes de las navidades.

Los chicos de Lionhead Studios ya han anunciado que hasta la primavera de 2001 no estará terminado «Black & White», así que todavía nos toca esperar un poco...

Aunque no sabemos cuándo se publicará en España, lo cierto es que Activision ha lanzado en los Estados Unidos la edición especial Gold de «Soldier of Fortune», incluyendo dos modificaciones apasionantes.

Los creadores de «Hidden & Dangerous» están metidos de lleno en el desarrollo de «Mafia», un arcade 3D con grandes dosis de acción, que nos meterá en la piel de un gangster de los años 30.

Y eso es todo por este mes... Ah, se me olvidaba. «Blade» estará listo, en principio, para el mes de diciembre, si no pasa nada raro, aunque a tenor de lo ocurrido estos últimos años, ya no sabemos si fiarnos o no de las fechas que nos dicen.



Metal Gear Solid

«Blade». Revisando la lista, vi en un título algo que me traía recuerdos del pasado... «Severance: The Blade of Darkness». ¿Será posible que volvamos atrás en el tiempo, cuando Codemasters publicaba juegos cambiando nombres y portadas en diferentes países? Pues sí. Al entrar en la página del juego vi que se trataba de «Blade», que ya no se llamaba así, sino «Severance». Hace tiempo que leo vuestra revista, de hecho, desde los tiempos de mi CPC, cuando teníais una sección "Busca las diferencias" y me parece que va tener que resurgir si la chapuza se lleva a cabo...".

Efectivamente, el nombre del juego, distribuido a nivel internacional por Codemasters, ha cambiado radicalmente, pero ello no obedece a que los chicos de la compañía inglesa nos quieran confundir, si no a que se le pueda confundir con «Blade», la película protagonizada por Mr. Snipes. Así, para evitar problemas con la compañía cinematográfica, decidieron cambiarle el nombre, pero el juego sigue siendo el mismo, tanto en España como en el extranjero. Nosotros también esperamos que el juego se publique por fin en diciembre, es decir, en breve, pero no somos nosotros quienes debemos confirmarlo.

¿ACTUALIZACIÓN O VIRUS?

Nuestro querido amigo Juan Manuel dice tener serios problemas con «Half-Life», pues asegura que cuando se va a conectar con servidores a través de Internet, el ordenador le dice que su versión es obsoleta o que se ha deteriorado, a lo que añade que esto es debido a un virus.

Lo primero que debes hacer siempre que surja algún problema de este tipo, es ir a la caja del juego, ver quién es el distribuidor del juego (Havas Interactive España en tu caso), y llamar al servicio técnico o mandarles un mensaje electrónico.

Lo segundo, asegurarte de que la versión que tienes de «H-L» no es pirata, pues como bien sabes, cada una de las copias de esta fantástico programa de Valve y Sierra lleva un código único para evitar precisamente la piratería, así que es posible que si es éste tu caso, el problema esté directamente relacionado con ello.

Por último, si no es problema de pirateo, ni has podido conectar con el servicio técnico (cosa que me extraña), lo mejor que puedes hacer es coger el CD-ROM especial que hicimos hace dos o tres números en Micromanía, y en el cual se metieron todas las actualizaciones posibles desde la primera hasta la última de ese programa, el «Half-life» y entonces instalártelas, a ver si así se soluciona definitivamente el problema que tienes.

En cuanto al tema del virus, ni yo, ni ninguno de mis discípulos han oído hablar de ese tal "chi", que parece ser la causa de todo el lío.

Por este mes nada más que añadir, os dejo hasta la revista que viene, y que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA

1.- Unreal Tournament 2.- Quake III
3.- Half-Life. CounterStrike

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO

1.- Rally Championship 2.- NBA Live 2000
3.- FIFA 2000

Carrusel deportivo

Muchos sois los que cada mes mandáis ideas para el apartado de Acción Frenética, pero ninguno lo había hecho hasta ahora para Carrusel deportivo. El primero ha sido una persona que sólo me ha dejado sus iniciales, A.P.B., y su idea es la siguiente:

"Sería un simulador de fútbol, en el cual tomarías el papel, no de un equipo, si no de un sólo jugador. Al empezar el juego tendrías que crearlo, es decir, determinar el nombre, nacionalidad, peso, edad, aspecto, etcétera, así como distribuir los atributos, como si se tratara de una juego de rol, como fuerza, resistencia, velocidad, habilidad...

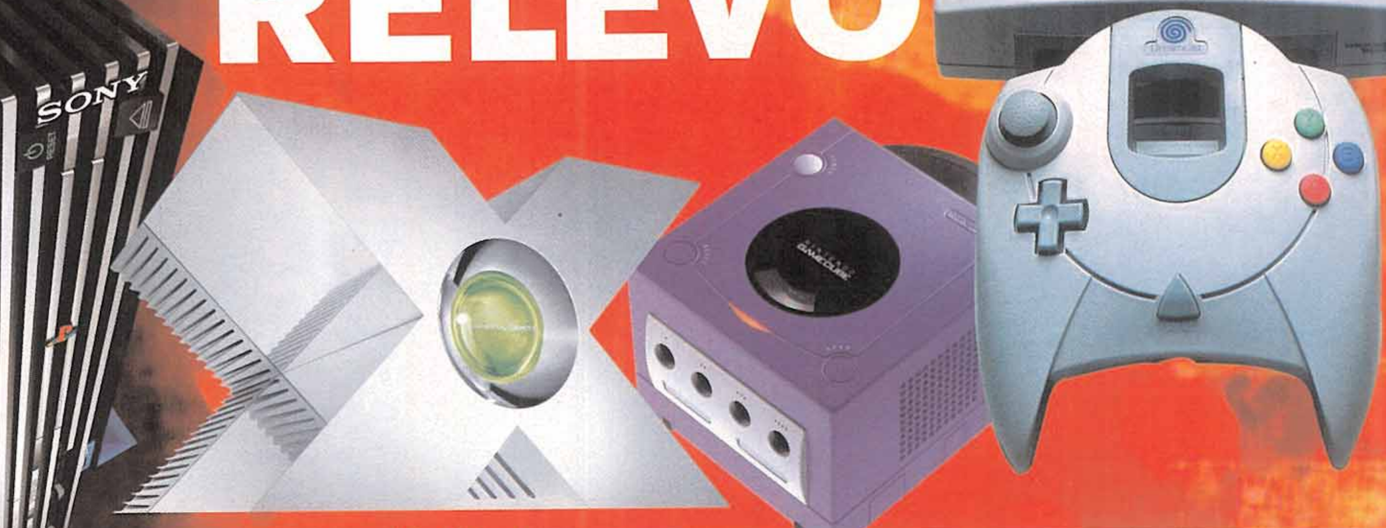
El siguiente paso sería fichar por un equipo mediante un contrato; todo este marketing debe estar muy logrado para que el jugador se sienta como un futbolista de verdad, además de tener una base de datos real y actualizada. Una vez en el juego, el partido se desarrollaría con los demás jugadores controlados por el ordenador, y el jugador humano estaría en su posición, potenciando la IA del programa para que no hubiera lugar al aburrimiento. Además, al terminar cada partido, se podría incentivar al jugador mediante puntos de experiencia que se podrían repartir entre sus atributos como si fuese un entrenamiento. A todo esto se le sumarían los indicadores de popularidad (lo que piensa el público de ti), indicadores de calidad, moral, etcétera. Evidentemente, según fuese aumentando la fama y la calidad del jugador, podríamos ir a buscar contratos con otros clubes, convocar ruedas de prensa... El objetivo del juego sería llegar a jugar y ganar la Copa de Europa y la Intercontinental, para luego poder jugar a través de Internet, donde se formarían equipos de humanos para hacer una especie de juego cooperativo (sin contar con el portero)..."

La idea de A.P.B. no está nada mal, lo que me hace pensar en: ¿no estaremos ante el nacimiento de un nuevo género?

LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS

LA HORA DEL RELEVO





Durante el último año, el mercado ha dejado sentir la influencia del anuncio de la nueva generación de consolas, con los 128 bit como buque insignia, que pretende llevar la revolución al mundo del videojuego. Las consolas han dejado de ser las máquinas que todos conocíamos para entrar en nuevos territorios que, hasta la fecha, les estaban vedados. Pero, ¿qué hay de cierto en todo aquello que se rumorea sobre el potencial de estas nuevas máquinas, y su verdadera influencia en el concepto del juego, tal y como hoy se entiende?

Hace un año que se dio el pistoletazo de salida para la carrera por el liderazgo en la nueva generación de consolas que está por venir. Dreamcast abrió la veda, y otras compañías, como Sony, no se quedaron dormidas en los laureles, filtrando con cuentagotas la información sobre su nueva PlayStation 2, tras el anuncio oficial de su desarrollo y el lanzamiento, que será ya inminente.

Las nuevas consolas parecen querer hacer de la tecnología, más que de los conceptos revolucionarios en diseño y creación de juegos, su leit motiv. Si los 32 bit representaron el salto a las 3D, ¿qué les queda ahora las consolas por ofrecer? La respuesta, al menos según nos lo quieren presentar las compañías de hardware, se encuentra, entre otros muchos factores, en Internet. Muchos interrogantes quedan aún por despejar en este apartado, pues a día de hoy, ni siquiera PlayStation 2, que está a la vuelta de la esquina, he desvelado aún su estrategia definitiva en este sentido. Dreamcast, la más veterana, desde el comienzo apostó por este aspecto, incluyendo un módem de serie. Pero no todo queda ahí.

Se habla de innovación en el diseño, de creación de "síntesis emocional", de nuevas ideas, de nuevos juegos... Dreamcast, de momento, ha demostrado la evolución en los cauces conocidos de desarrollo de videojuegos, y algunos de sus títulos ofrecen una calidad brutal. PlayStation 2, en vísperas de su lanzamiento, posee un catálogo previo en el que, el 99% de los juegos, sin discutir si su calidad es o no la adecuada, son nuevas entregas de títulos conocidos. Y GameCube y Xbox son, de momento, un completo enigma en este apartado.

Por tanto, la calidad, sobre el papel, se viene midiendo por el potencial técnico. Otros aspectos, en teoría secundarios, como la reproducción de películas en DVD, parece llenar un hueco que también quieren abordar estas nuevas máquinas. Pero, ¿y los juegos? ¿Y los juegos? Si hemos de creer lo que las compañías nos prometen, aún no es el momento de entrar en ese tema, excepto para Dreamcast, que lleva un año demostrando de lo que es capaz. Por tanto, las especificaciones técnicas, de momento, mandan. Dejando de lado lo ya conocido (la consola de Sega), la siguiente es una pequeña tabla comparativa entre el potencial (teórico) de lo que está por venir a lo largo del próximo año. Veamos, pues, lo que el futuro nos depara.

F.D.L.

COMPARATIVA CONSOLAS

	XBOX	SONY PLAYSTATION 2	NINTENDO GAMECUBE
CPU	733 MHz	300MHz MIPS	405MHz Power PC
Gráficos	300MHz diseñado por Microsoft y nVidia	150MHz Sony GS	202.5 MHz chip
Memoria (Total)	64MB	38MB	43MB
Velocidad Transferencia Memoria	6.4GB/sec	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
Gestión de Polígonos (MÁX.)	300 M/sec	75 M/sec	6-12 M/sec
Muestreo de Polígonos con todos los efectos activados	100 M/sec	30 M/sec	No disponible
Muestreo de Partículas	150 M/sec	150 M/Sec	No disponible
Texturas Simultáneas	4	1	No disponible
Pixel Fill Rate – Sin texturas	4.8 G/Sec (antialiased)	2.4 G/Sec	No disponible
Pixel Fill Rate – 1 Textura	4.8 G/Sec (antialiased)	1.2 G/Sec	No disponible
Pixel Fill Rate – 2 TexturaS	4.8 G/Sec (antialiased)	0.6 G/Sec	No disponible
Texturas comprimidas	Sí (6:1)	No	Sí
Full Scene Anti-aliasing	Sí	No	Sí
Almcenamiento de datos	5x DVD, Disco Duro(8GB), Tarjeta Memoria 8MB	4x DVD, Tarjeta Memoria 8MB	Disco propio 1.5GB Digicard - 1/2 MB
I/O	Gamepad x4 Ethernet (10/100 MBps)	Gamepad x2 USB 1394 PCMCIA	Gamepad x4 Puerto serie Alta Velocidad x2 Puerto Paralelo Alta Velocidad x 2
Canales Audio	256	48	64 ADPCM
Soporte Audio 3D en Hardware	Sí	No	No disponible
Soporte MIDI+DLS2	Sí	No	No disponible
Soporte Banda Ancha	Sí	Disponible en el futuro	Opcional
Modem	Opcional	Disponible en el futuro	Opcional
Reproducción DVD vídeo	Sí	Sí	No
Game pad	Sí	Sí	Sí
Resolución Máxima	1920x1080	1280X1024	No disponible
Resolución Máxima (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080	640x480	No disponible
Soporte HDTV	Sí	No confirmado	No disponible
Lanzamiento	Otoño 2001	Noviembre 2000	Octubre 2001

J. ALLARD, DIRECTOR GENERAL DEL EQUIPO DE XBOX

En una entrevista que Micromanía mantuvo con uno de los principales responsables de Xbox, de su creación y desarrollo, J. Allard dio algunas pistas sobre cómo nació el proyecto y sus perspectivas de futuro, de cara a la brutal competencia que se producirá cuando, a finales del año próximo, la máquina de Microsoft haga su aparición, junto a la GameCube de Nintendo. Entonces, la verdadera guerra de las consolas comenzará, y puede que Microsoft sorprenda a más de uno, a tenor de las declaraciones de Allard.



"La idea de Microsoft, con Xbox, es cambiar el modo en que la gente ve los videojuegos..."

MICROMANIA: Mucha gente tiene la idea asumida de que Microsoft, por su historia y actual enfoque del mercado de la informática de consumo, está íntimamente relacionada con el PC, y por tanto X-box no deja de ser una derivación de éste hacia el mercado de las consolas. ¿Cuál fue el concepto inicial del desarrollo de X-box, y hasta qué punto es cierto considerar a X–box como un PC metido dentro de una consola?

J. ALLARD: *La idea básica en el proyecto de X-box, y el porqué es tan importante para Microsoft, hay que encontrarla en el modo de actuar de la compañía. Hace unos años, Microsoft cambió el modo en que la gente trabajaba. Desarrollamos aplicaciones, herramientas, sistemas operativos para ordenadores... y fue todo un éxito en ese campo y nos convertimos en líderes de un mercado que, en aquel momento, estaba bastante desorganizado.*

Pasan veinte años desde que Microsoft comenzó a funcionar bajo esa filosofía y nos encontramos en la época actual. Y, ahora, ¿cuál es el objetivo de Microsoft? Exactamente el mismo, aplicado a otro campo. Queremos cambiar el modo en que la gente juega, y cómo afrontan los videojuegos. Y convertirnos, asimismo, en líderes de esta revolución en el ocio electrónico.

Mucha gente se quedó sorprendida cuando Microsoft decidió entrar en el negocio de las consolas, pero es un paso perfectamente lógico. Es el siguiente paso lógico. Hace cinco años Microsoft comenzó a mover el mercado de los juegos de PC, dando lugar a la aparición de títulos como «Age of Empires», que han causado verdadera sensación entre los aficionados a los ordenadores. O simuladores, o juegos deportivos.

Así que nos fijamos en lo que Microsoft ya tenía en su mano. Es decir, DirectX, que ha venido perfeccionándose en los últimos diez años y se ha convertido en un API perfecto para el desarrollo de juegos, y que todos los programadores dominan. Tenemos Internet abierto al campo de los juegos, con MS Gaming Zone como un lugar de encuentro para jugadores de todo el mundo. Tenemos unos laboratorios de desarrollo e investigación en hardware, que no sólo se han encargado de lanzar teclados y ratones, sino también pads de juego, joysticks, volantes... Así que, es normal que la evolución continúe de un modo lógico, pasando al mundo de las consolas una vez que se ha probado un gran éxito en todas las áreas en que Microsoft se ha visto involucrada.

Pero, ¿por qué basar X-box en una arquitectura de PC? No es que tengamos intención de venderle a nadie un PC camuflado. No queremos que se utilice la excusa de X-box para ser un soporte de Internet, sin más, y navegar como se hace en un PC. No es para usarlo en tareas de correo electrónico. Es, simplemente, la arquitectura que todos los desarrolladores de juegos conocen, dominan y están acostumbrados a manejar.

Si se pregunta a cualquier programador acerca de PlayStation 2, te dirá que es una máquina excelente, de gran potencial tecnológico, un soporte perfecto para juegos... pero es dificilísima de manejar, un auténtico calvario para los creadores de juegos. Tienen que volver a aprender a hacerlo todo desde cero, tienen que empezar a conocer una máquina que no les da ninguna facilidad, para conseguir un buen nivel en los juegos que se decidana programar.

Así que, nuestra idea fue que, en lugar de inventarnos algo totalmente nuevo, había que echar un vistazo al mercado y escoger la mejor CPU, el mejor chip de gráficos, el mejor chip para sonido y audio, el mejor API, el mejor soporte físico, la mayor y mejor distribución de memoria... y crear una máquina que tuviera todo eso junto.

Queríamos diseñar el mejor y más potente sistema de juegos del mundo, así que realizamos una serie de decisiones y acciones en este sentido. Y lo primero que hicimos fue hablar con los desarrolladores. X-box no es una máquina que Microsoft haya diseñado por su cuenta y riesgo sin considerar otros factores. Así que les preguntamos: ¿cuál es el tipo de consola que deseas para trabajar en ella? Microsoft ha diseñado X-box en colaboración con la industria.

Una de las cosas que nos pidieron fue más memoria y más rápida que la existente. También que tuviera el mejor chip gráfico existente, el mejor sistema de sonido posible, la mayor facilidad para simulaciones físicas... pero sobre todo, más memoria para poder trabajar con todo lo demás. Así que nuestra primera decisión fue incluir 64 MB de RAM, que actúa como un sistema de memoria unificado.

Después, llegaron los gráficos. Los desarrolladores nos demandaban un sistema gráfico que tuviera la potencia necesaria para recrear imágenes de una calidad rayando en la realidad. Algo que pudiera hacer pensar a la gente que lo que estaba viendo no era un simple juego. Así que hablamos con nVidia, que actualmente es la compañía que domina el mercado de los chips gráficos en el mundo. El desafío era conseguir lo mejor que se pudiera diseñar, y el diseño final nos ofrece un chip que triplica la potencia de PlayStation 2.

Con los gráficos y la memoria resueltos, el siguiente paso era localizar el soporte de los juegos, que no podía ser sino DVD. Así sería posible acumular la mayor cantidad posible de gráficos.

Pero luego decidimos cambiar un poco las reglas del juego. Microsoft considera a los creadores de juegos como verdaderos artistas. Es como si fueran escultores. Si les das más arcilla, la escultura será mayor y pro-

Queríamos diseñar el mejor y más potente sistema de juegos del mundo, así que tomamos una serie de decisiones y realizamos una serie de acciones en este sentido. Y lo primero era hablar con los desarrolladores.

bablemente mejor. Así que decidimos añadir un par de componentes al sistema que ninguna otra consola tenía, ni había anunciado su intención de incluir.

El primero fue el disco duro, lo que nos permitirá disfrutar de juegos de escenarios cuyo tamaño, detalle y posibilidades de interacción no se han podido contemplar con anterioridad. Como segundo componente, pensamos en incluir la opción de red. Así que una tarjeta Ethernet de 100 Mbps era la mejor elección. Se trata de un componente estándar que funciona actualmente en PC y sistemas de redes, lo que era la opción más lógica y práctica.

En cualquier caso, siempre es muy fácil decir que uno dispone de la consola más potente del mercado, pero en la práctica todo se traduce a los juegos que existan y se desarrollen para esa consola. Así que hablar con los programadores y crear una máquina que satisficiera sus necesidades, tanto como las de los usuarios, era prioritario. Y una vez hecho eso, estamos en la fase de volver a charlar con desarrolladores para diseñar y crear los mejores juegos que se puedan imaginar los usuarios.

El hecho de incluir estos dos componentes tan especiales, se debe a que creemos en una importancia suma de varios aspectos básicos relacionados con los juegos. El primero es que los juegos deben crecer, más allá de lo que se venda inicialmente, incluido en un CD o un DVD. Si tienes un juego de F1, por ejemplo, te interesará conseguir siempre los datos actualizados de cada temporada, nuevos modelos de monoplaza, clasificaciones y estadísticas actualizadas de cada campeonato, etc. Y para eso es importante disponer de un disco duro y la conexión a Internet. Ahora mismo es muy frustrante disponer de un ordenador sin conexión a Internet, y pasará aún con mayor relevancia en el futuro, en todo lo relacionado con los juegos y con sus usuarios.

MM.: Vamos por partes. Comentas que X-box nace en su arquitectura como la reunión de los mejores componentes que, hoy día, forman un PC de alto nivel preparado para juegos. Sin embargo, este tipo de equipo no es precisamente barato, ni en su producción ni para el usuario. ¿Cómo puede resultar rentable una máquina basada en estos componentes, y cómo podéis hacerla accesible a un público acostumbrado a no gastar más dinero del necesario en una máquina específica de juegos?

J.A.: *Hoy día el mercado del PC goza de muy buena salud. Y comprar un chip gráfico que ya está diseñado, en lugar de inventarte uno nuevo, es mucho más razonable y más asequible. Y puedo asegurar que las partes más caras del sistema de X-box, el procesador y el chip gráfico, hoy por hoy resultan mucho más baratas en su producción que los mismos componentes en el caso de PlayStation 2. Porque estamos trabajando con gente como Intel y Nvidia que ya producen en gran cantidad este tipo de procesadores. De todos modos, en el caso de Sony, comenzarán a rebajar sus costes de producción con rapidez porque cuando lleguen a un momento en que fabriquen millones de unidades, automáticamente el coste se rebaja. De momento, están trabajando con unos sistemas muy específicos que aún no han conseguido desarrollar en un número crítico de unidades. En todo caso debemos ver el sistema de negocio desde otro punto de vista. Realmente el dinero que pueda ganar Microsoft con X-box no se encuentra en la venta de la máquina, sino en el software. Ese dinero llegará por dos vías. La primera, los propios juegos que desarrolle Microsoft. Y es algo en lo que la compañía ya ha demostrado poder conseguir beneficios, en el caso del PC. El segundo, el royalty que los desarrolladores que creen juegos para X-box pagarán, como viene sucediendo en el caso de Sony, Nintendo, Sega, etc. No tengo datos exactos sobre el tipo de royalty que los desarrolladores pagan a estas compañías, pero en el caso de Microsoft lo que hemos hablado con ellos ha tenido una respuesta muy positiva, y nos han transmitido su idea de que se trata de un precio muy justo y adecuado.*

MM.: ¿Podrá X-box reproducir películas de DVD, al disponer de este formato como soporte básico?

J.A.: *X-box es una máquina dirigida al entretenimiento y con la que queremos, como he mencionado, cambiar el modo de jugar de la gente. El hecho de que se incluyan componentes para la conexión a Internet o un disco duro no quiere decir que estemos pensando en la posibilidad de navegación en Internet, de usar aplicaciones, etc. No es un ordenador. Y sobre el DVD, reconocemos que las películas son un modo de entretenimiento más y que X-box será capaz de reproducir películas, pero este es un aspecto completamente secundario en nuestros objetivos con la consola. Nuestra meta y nuestra principal preocupación son los juegos. Y ahí es donde nos estamos centrando.*

MM: *Otro apartado muy importante en referencia a los juegos es el sonido. Cuando asistimos a la presentación de la máquina y las demos en el pasado E3, se habló de ciertas características especiales en este sentido como el sonido interactivo, y hoy día, al menos en PC, otro aspecto relacionado con el sonido, muy relevante, es el uso de audio 3D y sonido posicional. ¿Está preparada X-box para este tipo de aplicación?*

J.A.: *Por supuesto. El chip de sonido de X-box es extremadamente potente y esta es una más de sus posibilidades, además de no tener limitaciones en el uso de la memoria para datos de sonido, pudiendo usarse toda la que se quiera. Nuestra estrategia con los API y las herramientas para desarrolladores es también facilitarles el trabajo en este sentido y que puedan usar el sonido del modo que más les convenga en un juego. Al hablar con los programadores, nos dimos cuenta que el audio era uno de los apartados más importantes en el desarrollo y diseño de un juego, que lo hacen mucho más realista e inmersivo.*

Imagina, por ejemplo, una película como «Jurassic Park» o «Star Wars». Me gusta desafiar a la gente con el hecho de que se atrevan a eliminar el sonido y la música de las películas cuando las están viendo. Y ocurren dos cosas. Primero, la película no resulta tan atractiva. El público se distrae con más facilidad y están pendientes de otras cosas. La segunda es que una vez has visto la película, algo que siempre pasa es que se recuerda el sonido, la música, los momentos de tensión que ensalza la banda sonora. Y si ésta no existe, la película se olvida con más facilidad. ¿Quién no recuerda el sonido de Darth

Vader, por ejemplo? En los juegos ocurre igual. Y para X-box hemos pensado en ello, lo puedo asegurar.

MM: ¿En qué estado de desarrollo se encuentra la máquina en estos momentos? ¿Podrías comentar algo también sobre la fecha de lanzamiento y el precio?

J.A.: *Bueno, sobre el precio es muy pronto para decir nada. Lo que sí puedo decir es que será algo que no se salga de la media del mercado en el momento del lanzamiento. En cuanto al diseño, todo está acabado en lo referente a la arquitectura en sí. Incluso el pad está acabado. Ahora lo único que resta es la producción final. Y su lanzamiento se realizará a nivel global.*

Microsoft nació hace veinticinco años como una compañía americana, pero creció y se estableció como una compañía con influencia global. Así que para el lanzamiento de X-box, hablamos con una serie de distribuidores, programadores y usuarios y la respuesta que nos dieron es que todos los territorios son importantes, el contenido de juegos desarrollados en distintos mercados es básico, no sólo en lo referente al idioma, sino a la creación de juegos en distintos países y continentes. De este modo, reconociendo este hecho como determinante, nos inclinamos por un lanzamiento simultáneo en todos los mercados. Además, en este instante X-box contará con un catálogo de juegos que se adaptará a esta idea de producción, y a la relevancia que cada mercado tenga para cada tipo de juego. En Europa, el fútbol es muy importante, en Estados Unidos lo es el fútbol americano, en Japón los títulos referentes a otros géneros minoritarios en otros mercados, como música, baile, juegos de mesa, etc., también estarán disponibles. Así que la estrategia es global y local, al mismo tiempo.

MM.: Respecto a lo que antes has mencionado sobre los diseños finales de la máquina, el del pad de juegos aparece como una parte importante. Los usuarios de consolas suelen tener este dato muy en cuenta, puesto que es un identificador inmediato de ciertas posibilidades de la máquina. ¿Qué tipo de diseño, funciones, controladores, etc., tendrá el mando de X-box?

J.A.: *Hemos aprovechado la experiencia resultante de haber desarrollado muchos pads, joysticks y controladores de juego para PC, pero no las ideas que se habían aplicado en ellos, puesto que la plataforma es distinta.*

Lo más importante a la hora de diseñar un pad es que sea cómodo de manejar. Ergonómico y que el usuario reconozca cierta familiaridad con el mismo. Así que no empezamos a diseñarlo tanto por las funciones que debería soportar, como por la sensación que debería trasmitir al usuario. Se realizó una exhaustiva investigación en Japón, Estados Unidos, Europa... En todo el mundo. Realizamos pruebas para ver cómo cambiaban las maneras de sujetar el mando, de adaptarse a distintos tamaños...

Y respecto a las funciones, una vez que se han visto los actuales mandos de consolas como Dreamcast, PlayStation 2, etc. nuestra preocupación se dirigía en dos direcciones. La primera es que los mandos ya tenían botones y controladores en número suficientes, así que no había que forzar ese aspecto. Un pad no es un teclado, y no podemos llenarlo de botones. Por tanto, el mando de X-box no tendrá ni más ni menos botones.



Mi idea es que si conseguimos ofrecer juegos de calidad y una consola de un gran potencial, alcanzaremos el éxito con toda seguridad, igual que hizo Sony en su momento.

El segundo aspecto se centra en algo que Sega ya ha hecho con Dreamcast, y que nos parece una idea realmente acertada: poner puertos de conexión en el mando. Existirán dos, como en el mando de Dreamcast, uno de ellos se utilizará para tarjetas de memoria. Os preguntaréis qué sentido tiene una tarjeta de memoria una vez que la máquina ya incorpora un disco duro. Bien, no es una contradicción, ya que muchos jugadores suelen utilizar partidas que han grabado de ciertos juegos para enseñar a sus amigos, en casa de estos, hasta donde han llegado en tal o cual juego, con lo que una tarjeta de memoria facilita esa tarea.

El segundo puerto está ideado para algo que pensamos será más y más popular en el futuro, sobre todo con las opciones online en mente: controladores dirigidos por la voz. Así que este puerto se idea para comunicaciones a través de Internet, por ejemplo conectando un kit con unos auriculares y un micrófono.



MM.: ¿No crees que en mercados tan únicos como el japonés, X-box tendrá más dificultades para alcanzar un éxito relevante? Microsoft no es conocida como una compañía de consolas, y en Japón el mercado del PC no es demasiado elevado.

J.A.: *Mi idea es que si conseguimos ofrecer juegos de calidad, y una consola de un gran potencial, no dependerá tanto de un mercado u otro el alcanzar el éxito. Podemos mirar el ejemplo de Sony. Antes de que PlayStation hiciera su aparición, nadie conocía a Sony como una compañía de juegos. Todos conocían el walkman, los televisores, los equipos de música... pero nada relacionaba a Sony con los videojuegos. Creo que nuestro reto es más global que local.*

Y el reto es ofrecer un nuevo modo de ver los juegos, y de diseñar juegos excelentes muy rápido.

En lo que sí es único el mercado de Japón es en lo rápido que un determinado producto se convierte en un fenómeno de masas. Y eso sí determina un posible éxito. Un dato válido podría ser que cuando lanzamos Windows 95 en Japón, había gente que llegó a comprar el producto... ¡y no tenían un ordenador! Sí tenemos muy en cuenta ese factor de cómo funciona la cultura japonesa del consumo y nuestro grupo de X-box en Japón está trabajando muy duramente en este sentido.

Existe un dato muy interesante sobre el mercado japonés de juegos, y es que en cada generación de consolas siempre ha existido un claro ganador en el mercado. Y de manera dominante, con cerca de un 80% del total. Mientras que en Europa y Estados Unidos siempre ha existido un mayor equilibrio. La gran pregunta es quién será el ganador. Sabemos que en Japón PlayStation 2 tendrá mucho éxito, por el momento de su lanzamiento y su actual situación. Que Game Cube, en su parcela, también tendrá un éxito considerable. Pero saber si la gran rivalidad estará o no entre PS2 y X-box, es algo que a lo que no puedo contestar ahora.

MM.: ¿Cuál es tu opinión sobre las máquinas rivales de X-box? ¿Crees que habrá sitio para todos en el mercado en el futuro.

J.A.: *Creo que éste es un buen momento si te gustan los videojuegos. Pero el año que viene será mucho mejor. PlayStation 2 y Dreamcast ya llevarán un tiempo en el mercado, y X-box y Game Cube harán su aparición. Todas las compañías estarán haciendo un gran esfuerzo en la producción de juegos, e intentarán hacer crecer el mercado atrayendo a más y más público al mundo de los juegos. El 2001 será, sin duda, el mejor año de la Historia de los Videojuegos. Y creo que nosotros estaremos en una situación muy importante en este mercado.*

Y sí, pienso que habrá sitio para todos en el mercado. La razón es que el público irá creciendo, y el mercado se hará más y más grande. No se trata tanto de competir entre las distintas consolas y las distintas compañías, sino en que el número de usuarios

LOS PRIMEROS 150 THIRD PARTIES DE XBOX

- Acclaim Entertainment, Inc.
- Activision, Inc.
- Aki Corp.
- Alfa System Co., Ltd.
- ALTAR interactive
- Anchor Inc.
- Angel Studios, Inc.
- ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.
- Argonaut Games plc
- ARIKA CO., LTD.
- ARTDINK CORPORATION
- ARTOON CO., LTD.
- Ask Co., Ltd.
- ATLUS CO., LTD.
- Attention to Detail Ltd.
- Awesome Developments Ltd.
- bam! entertainment
- BANDAI CO., LTD.
- Barking Dog Studios, Ltd.
- Bethesda Softworks Inc.
- BioWare Corp.
- Blue Byte Software, Inc.
- Blue Shift, Inc.
- BUNKASHA PUBLISHING CO., LTD.
- CAPCOM CO., LTD.
- Charybdis Limited
- CLIMAX Ltd. Co.
- Conspiracy Entertainment Corp.
- Core Design Ltd.
- Crave Entertainment, Inc.
- Criterion Software Ltd.
- Cryo
- Crystal Dynamics Inc.
- DATAM POLYSTAR CO., LTD.
- Deep Red Games Ltd.
- DigitalWare Inc.
- DMA Design Ltd.
- DreamCatcher
- DreamForge Intertainment, Inc.
- DWANGO Co., Ltd.
- Dynamix
- Edge of Reality, Inc.
- Eidos interactive Ltd
- Empire Interactive
- EON Digital Entertainment
- Epic Games
- Escape Factory, Ltd.
- Fox Interactive
- From Software <Japan>, Inc.
- Funcom
- Gameplay
- Gathering of Developers
- GENKI Co., Ltd.
- Global A Entertainment, Inc.
- h.a.n.d. inc.
- H.I.C. Co., Ltd.
- Hasbro Interactive
- Havas Interactive
- HEADLOCK INC.
- Heavy Iron Studios
- Housemarque
- HUDSON SOFT CO., LTD.
- Humongous Entertainment, Inc.
- id Software, Inc.
- I-Imagine Interactive
- image corporation
- Imagineer Co., Ltd.
- Incredible Technologies, Inc.
- Infogrames
- Interplay Entertainment Corp.
- JALECO LTD.
- Kaboom Studios Limited
- Kalisto Entertainment
- KEMCO / Kotobuki System Co., Ltd.
- Kodiak Interactive Software
- KOEI Co., Ltd.
- KONAMI CORPORATION
- KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS
- Kuju Entertainment
- Legend Entertainment Company
- LightWeight Co., Ltd.
- Lost Boys Interactive
- Majesco, Inc.
- Mass Media, Inc.
- MAX-INTERNATIONAL INC.
- MGM Interactive, a unit of Metro-Goldwyn-Mayer Inc.
- Microids
- Midas Interactive Entertainment
- Midway Home Entertainment Inc.
- Monolith Productions, Inc.
- Monster Games, Inc.
- Mythos Games Ltd.
- NAGI CORPORATION
- NAMCO LIMITED
- Nest Corporation
- Neversoft Entertainment
- Nihilistic Software, Inc.
- NIHON CREATE INC.
- NovaLogic, Inc.
- OVER WORK'S Inc.
- Pacific Coast Power & Light Co.
- PANTHER SOFTWARE, INC.
- Papyrus
- Paradigm Studios
- Pipe Dream Interactive
- Qube
- R A C
- Radical Entertainment
- Rage
- Raven Software
- Red Storm Entertainment, Inc.
- Reflections Interactive
- Ripcord Games, LLC
- Riverhillsoft Inc.
- Rockstar Games
- Saffire Corporation
- SCi Entertainment Group PLC
- SHOEISHA Co., Ltd.
- Sierra
- Silicon Dreams Studio Ltd.
- Simon & Schuster Interactive
- SKY.Co., Ltd.
- SouthPeak Interactive
- Spike Co., Ltd.
- Starbreeze Studios
- T&E SOFT, Inc.
- TAITO CORPORATION
- TAKARA CO., LTD.
- Take-Two Interact. Software, Inc.
- TAKUYO KOUGYO CO., Ltd.
- TDK mediactive, Inc.
- TECMO, LTD.
- TELENET JAPAN CO., LTD.
- Terminal Reality
- The Codemasters Software C. Ltd.
- The Collective, Inc.
- The LEGO Compay A/S
- The Pitbull Syndicate
- The Whole Experience, Inc.
- THQ
- Titus
- TopWare Interactive AG
- Treasure, Inc.
- Ubi Soft Entertainment
- Valve, LLC
- Victor Interactive Software Inc.
- VIDEO SYSTEM Co., Ltd.
- Virgin Interactive
- VIS entertainment plc
- Volition, Inc.
- Warthog PLC
- XeNN inc.
- YAGER Development
- Yuki Enterprise Inc.
- Zono, Inc

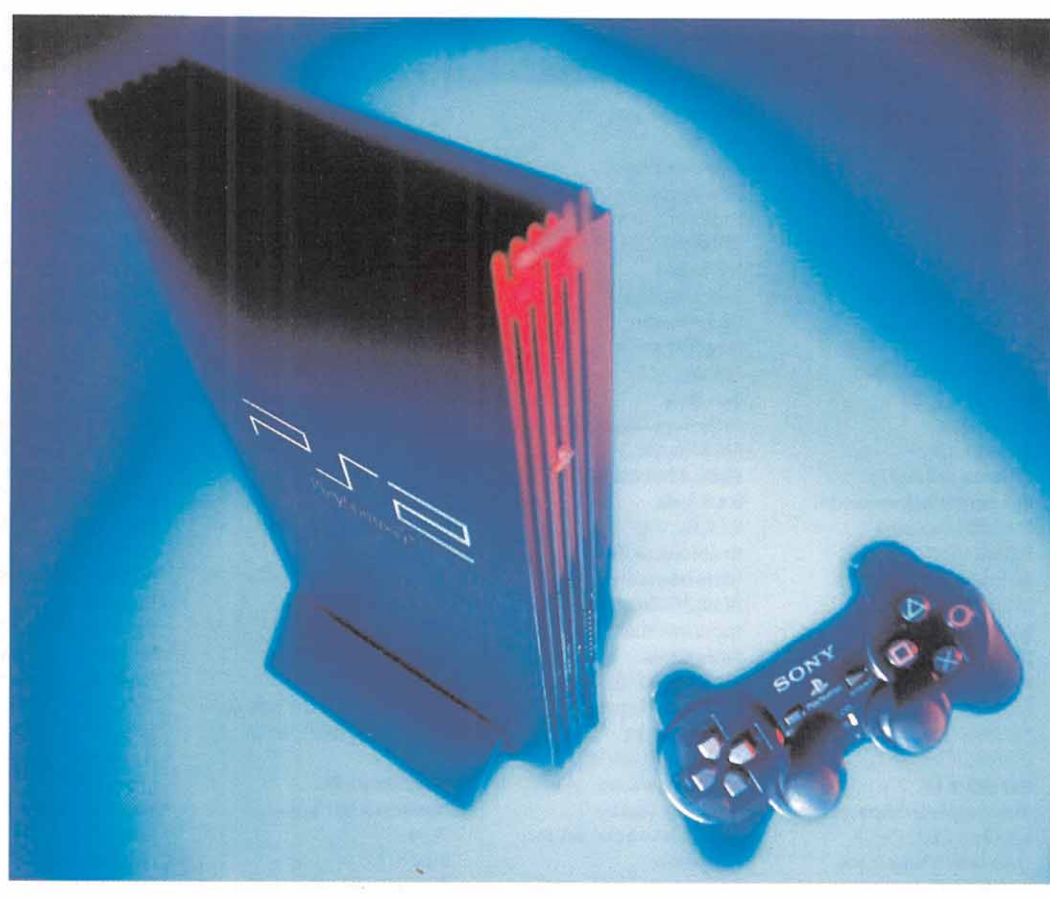
crezca, y haya cada vez más gente jugando y comprando juegos.
Sobre otras consolas te puedo decir mi opinión particular. Creo que Game Cube es una máquina genial. Su diseño y tecnología son muy buenos, y tendrán una serie de juegos realmente excelentes. Su estrategia es muy diferente a la nuestra. En el caso de X-box, la gente quiere saber sobre la tecnología, sobre el diseño de la máquina, cómo funcionará Microsoft con la consola... Nintendo ya tiene todo eso ganado y todo el mundo conoce cómo son y lo que hacen. Y se basan en el potencial de sus juegos y los personajes de sus juegos. Zelda, Mario, Donkey Kong, Pokémon... todos estos juegos serán el arma de Game Cube, que tendrá un gran éxito en su parcela de mercado, que es distinta a la nuestra, más juvenil.
Microsoft quiere buscar otro público, mayores de catorce y quince años, hasta el público adulto. Y la estrategia de mercado también es distinta. Nintendo pone gran énfasis en un reducido precio del hardware para ganar dinero con la producción de software y royalties. Sin embargo, poseen un número de third parties bastante reducidos pero poseen unos equipos de desarrollo muy numerosos. Microsoft está apostando fuerte por el desarrollo de third parties, para apoyar la máquina con todos los títulos posible. Nintendo, además, posee un sistema de financiación añadido, procedente de todas las licencias de sus personajes.
En cuanto a Sony, posee un modelo de negocio más parecido al nuestro. Tienen un gran apoyo de third parties, con lo que en nuestro caso el éxito vendría por el porcentaje de mercado que se consiguiera con Xbox. PlayStation 2 es sumamente atractiva desde el punto de vista tecnológico, pero es tremendamente complicada en el trabajo de desarrollo de videojuegos. Los programadores gastan tanto tiempo en intentar averiguar cómo funciona la máquina, que al final los juegos se resienten. No se trata de que los programadores se hayan vuelto cómodos, sino que Sony ha realizado algo tan complejo y sin apoyos técnicos de herramientas de desarrollo, que no se puede considerar que los juegos actuales representen el potencial de la máquina. Yo diría que están a un 40 por ciento de sus posibilidades. En una segunda generación serán bastante mejores, y en tres años habrán duplicado su calidad.
Con Xbox pretendemos que, desde el primer momento, se puedan producir esos juegos que a los desarrolladores que trabajen con PlayStation 2 les va a costar varios años. Lo que, finalmente, acabará beneficiando al usuario. Y, por supuesto, las cosas también mejorarán con el tiempo.
En cuanto a Dreamcast, no diría que se encuentra en la misma generación de tecnología. Diría que está entre dos generaciones. Pero dispone de excelentes juegos, y bastante apoyo por parte de programadores y compañías. Se podría decir que, en la actualidad, muchos de sus juegos son tan buenos como los de PlayStation 2. En el futuro tendrá una existencia bastante más complicada. Puede que Sega tenga previstas dos posibilidades para el futuro. La primera es que, antes de un par de años, lancen una nueva máquina capaz de hacer frente a la nueva generación. La segunda es que se conviertan en una compañía de software, exclusivamente, proporcionando juegos para distintas consolas. Me encantaría ver juegos como «Sonic» para X-box.

PlayStation 2

Amor y odio



«Moto GP», adaptación de la recreativa del mismo nombre, es uno de los que mejor aspecto presentan, en lo relativo a su calidad técnica.



Sony ha conseguido rizar el rizo. Ha desarrollado una de las máquinas más potentes, compactas y completas que se puedan imaginar para desarrollar juegos del siglo XXI. Por desgracia, y según afirman programadores en todo el mundo, las facilidades que da para llevar a cabo esta tarea, parecen más bien sacadas del libro de Reglas de la Inquisición.

Las dificultades con que se están encontrando los desarrolladores para crear juegos de calidad son las lógicas cuando una arquitectura novedosa y de gran potencia aparece en el mercado. Sin embargo, muchos se cuestionan si merece la pena invertir tanto tiempo y esfuerzo en conseguir unos resultados que, muchas veces, no están demasiado de acuerdo con los objetivos que se pretendían conseguir.

Sony, sin embargo, no es una compañía que se distinga, precisamente, por hacer las cosas mal, y el enorme dineral que va a invertir en el apoyo a PlayStation 2, se va a notar. Además, hay que tener en cuenta que, aunque suene muy crudo decir algo así, en frío, Sony no está vendiendo una consola. Está vendiendo un electrodoméstico. Futurista y vanguardista, sí, pero electrodoméstico, al fin y al cabo, con el que se intenta conseguir una penetración en el mercado casi como la de un televisor.

La posibilidad de reproducir películas de DVD en PlayStation 2, así como sus futuras aplicaciones –aún por dilucidar en el modo en que se llevarán a cabo– en Internet, con descarga de juegos, música y películas, entre otras, hacen de la nueva máquina de la compañía un sistema multiusos que resulta muy atractivo al gran público.

Tanto es así, que el escaso catálogo de juegos para PS2 en Japón, a día de hoy, contrasta con el número de consolas vendidas. Los informes al respecto indican que, sorpresivamente, existen una proporción que no llega a 1:1 en cuanto a juegos y consolas. Esto es, hay gente que tiene PlayStation 2 y no tiene un solo juego. ¿Entonces, para que la quieren? Para ver películas, así de sencillo. Mientras que el porcentaje de mercado de juegos de PlayStation 2 en Japón es bastante reducido, desde el lanzamiento de la máquina se ha triplicado la venta y alquiler de películas en DVD. Curioso, ¿no?

Sony, por añadidura, se ha encontrado con un problema añadido para el lanzamiento de la máquina. Su fecha inicial se retrasó un mes, debido a problemas de producción de componentes, y un número limitadísimo de unidades a disposición del mercado. La demanda de PS2 es bastante alta, pero las consolas, físicamente, no existen para mercados como el norteamericano y, sobre todo, el europeo.

La ambiciosa estrategia de acceso online de la consola, a día de hoy, todavía no ha sido clarificada por Sony, que pretende usar distintos tipos de conexión según el continente. Y, además, ciertos movimientos de la compañía parecen responder más a una estrategia de contención de la expectación levantada por la posible competencia, que por una estructura clara de lo que ofrecerá la consola como soporte de juegos, como la inclusión de un disco duro, que se podrá comprar en un futuro. Algo parecido, no deja de ser lo que hizo Sony cuando Sega lanzó Dreamcast al mercado. Parece que alguien está haciendo probar a la compañía su propia medicina. El futuro de PlayStation 2 es más que prometedor, pero en estos momentos muchos se preguntan si quizá Sony no se ha precipitado con el lanzamiento de una máquina que apenas ha dejado tiempo para reaccionar a los creadores de juegos.



Otro viejo conocido de los usuarios de PS es la nueva versión de «WipeOut». «WipeOut Fusion» potencia el aspecto gráfico y mejora los detalles relativos a la sensación de velocidad y física.

Uno de los juegos "originales" es «Dropship», con el que se ha pretendido llevar a cabo una primera aproximación a nuevos métodos de gestión gráfica y potenciar la eficacia de la IA.



«Gran Turismo 3» (antes «Gran Turismo 2000») es, sin duda, el juego que más y mejor utiliza, por el momento, parte del potencial técnico de PlayStation 2. Su calidad es muy notable.

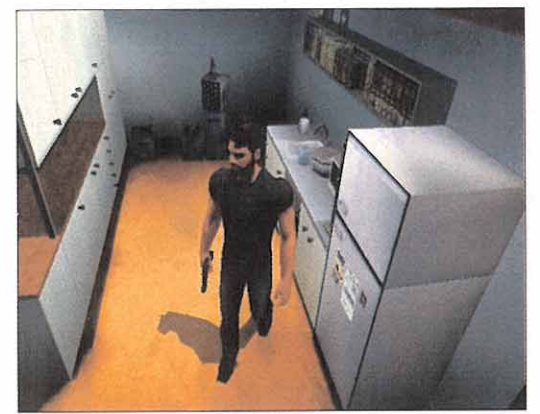
LA NUEVA PLAYSTATION



Sony no quiere dejar que el mercado de PlayStation se quede huérfano de apoyos. Quizá, quién sabe, por si acaso... Pero lo cierto es que la nueva PS One es la prueba de que un parque de más de 70 millones de consolas en todo el mundo, merece ser tenido en cuenta. Sony lanza PS One con el objetivo de que se pueda usar, en un futuro próximo, como un soporte de comunicaciones online. No está demasiado claro cómo, ni para qué, pero ahí está la opción. Cuando menos, PS One es una consola que sigue alentando las expectativas de los poseedores de una PlayStation, sobre la disponibilidad de nuevos juegos para su consola.

Dreamcast

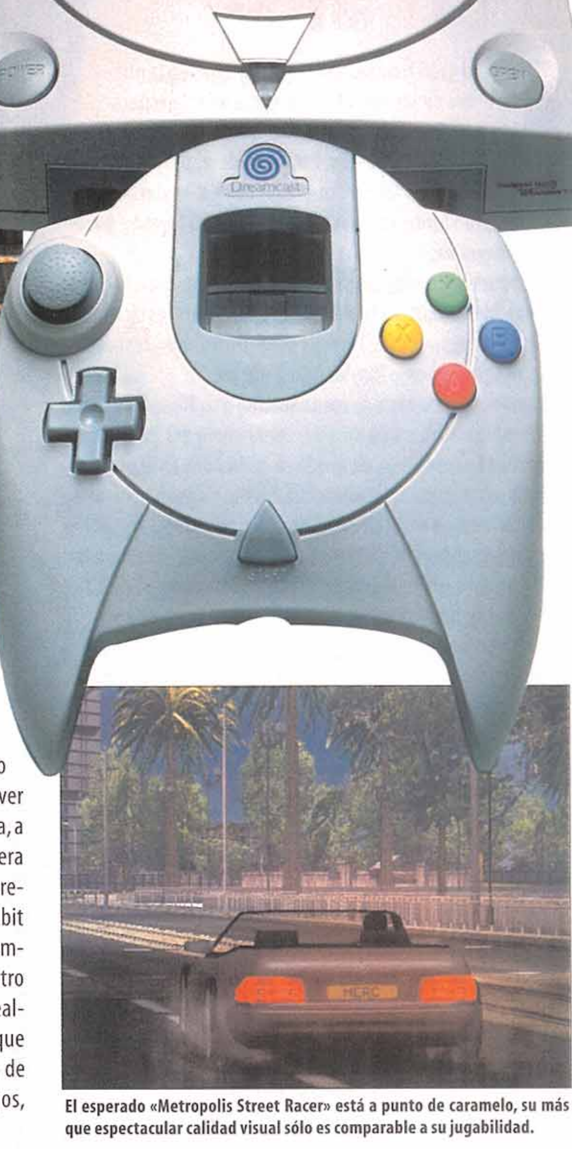
Cumpleaños feliz



Una de las aventuras más prometedoras de Dreamcast, en preparación, es «Head Hunter», cuya dosis de acción es algo más que considerable.



Adaptación de la recreativa, «Out Trigger» utiliza algunos de los efectos visuales más impresionantes vistos en Dreamcast.



Cuando se cumple un año del lanzamiento de Dreamcast en Europa, la máquina de Sega cuenta con las ventajas que otras no poseen, en cuanto a disponibilidad, precio competitivo, un catálogo de juegos de calidad y conexión online activa, y aumentando en posibilidades día a día.

Toda esta serie de ventajas también encuentra su contrapunto en aspectos no tan positivos, con los que Dreamcast lleva luchando desde el mismo instante de su nacimiento. Es bastante obvio que, frente a nuevos sistemas, presenta una inferioridad tecnológica que, sin embargo, está siendo suplida con habilidad y maestría, amén de originalidad e innovación, en la creación de muchos juegos.

Por otro lado, Sega está asegurándose de que la opción de juego online crezca constantemente, y se vea soportada con juegos como «Quake III» o una versión de «Unreal Tournament» que está ya en camino. Se ha anunciado que una conexión para "broadband" –o banda ancha, como se ha dado en traducir– aquí estará disponible en el futuro, y diversos periféricos, como el ratón, que amplían las posibilidades de juego en determinados títulos, están a punto de aparecer.

Uno de los movimientos más arriesgados, pero esperados, de Dreamcast en los últimos meses ha sido una drástica reducción del precio de venta, que se ha quedado en casi treinta mil pesetas, lo que unido a su catálogo puede conseguir que el éxito de público se amplíe estas Navidades, hasta más allá de lo esperado. Y no es el único.

Aunque no está confirmado que algo similar se vaya a producir en el mercado español, al menos a corto plazo, Sega anunció que se iba a realizar en Inglaterra una promoción especial en que una conocida cadena iba a comercializar Dreamcast junto a un reproductor de DVD, para ver películas en DVD vídeo, por un precio de 299 libras, esto es, casi el mismo que presenta PlayStation 2 en su lanzamiento en ese país. A todo ello, Dreamcast suma a su favor, lo que a otros, de momento, les falta: un catálogo surtido, variado y que crece día a día. Muchos han querido ver en Dreamcast una máquina que no pertenece, en la práctica, a la nueva generación de consolas, pero su calidad queda fuera de toda duda, aunque se trate de una evolución, y no una revolución, como se quiere ver en las nuevas consolas de 128 bit (que, recordemos, también es la base tecnológica de Dreamcast). Queda por ver si la aparición de PlayStation 2, y dentro de un año el lanzamiento de Xbox y Game Cube afectan realmente a la vida de la consola de Sega, porque si este año que está por venir Dreamcast se mantiene en un buen estado de salud, a un precio más que asequible y con buenos juegos, puede que más de uno se lleve una sorpresa.

El esperado «Metropolis Street Racer» está a punto de caramelo, su más que espectacular calidad visual sólo es comparable a su jugabilidad.

Game Cube
Nintendo a su aire



La gran N no se quiere quedar atrás en la guerra de las consolas. Y tras desvelar la esperada Game Cube en Japón, hizo lo propio en el ECTS de este año. Atrás quedó el proyecto Dolphin para dar paso a una máquina de diseño –externo– bastante sorprendente, compacta, mínima en su tamaño y realmente atractiva.

En su potencia técnica, no se queda atrás en cuanto a lo que la "guerra" del próximo año demandará, aunque sí es cierto que se encuentra por detrás, en sus especificaciones, respecto a otras máquinas como PlayStation 2 o Xbox.

Nintendo, en todo caso, se mantiene fiel a su filosofía y, dicho en pocas palabras, va a su aire, como suele ser habitual. El anuncio, el pasado año, de que la máquina ofrecería el soporte DVD como método de almacenamiento de juegos, ha dejado lugar a una sensación de extrañeza cuando se ha sabido que este disco será de un tamaño poco habitual –el segundo estándar de 8 cm de diámetro, en lugar del conocido de 12 cm–, lo que, de momento, elimina la posibilidad de aplicaciones secundarias de la máquina, como reproducción de películas. Algo que, en todo caso, no debe llamar la atención, puesto que Nintendo siempre dijo que Game Cube (o Dolphin), sería una máquina de juegos, y nada más.

LA PORTÁTIL DEL SIGLO XXI



Si Game Cube es la nueva joya de la corona de Nintendo, Game Boy Advance es el paladín que la defiende. La maravilla que representa la nueva portátil de la compañía en un mercado dominado ya por su predecesora, representa el salto cualitativo que venía haciendo falta desde hace tiempo. Las posibilidades que descubre GBA son casi infinitas, y entre ellas destaca, además de los nuevos juegos que vendrán, una opción de conexión entre la portátil y Game Cube, que utilizará aquella como pantalla de juego de su hermana mayor.





A nadie, sin embargo, le ha llamado la atención lo que en Xbox ha sido motivo de polémica, es decir, una arquitectura basada en componentes muy parecidos a los de un PC, y fabricados por compañías directamente relacionadas con el mundo del PC, como IBM o ATI (procesador principal y chip gráfico, respectivamente, aunque la última aparece en la parte del staff técnico de desarrollo a través de su subsidiaria, ArtX). Nintendo, en todo caso, no necesita polémicas de ningún tipo para asegurar que su nueva consola será una gran máquina de juegos.

Si después de la experiencia de Nintendo 64, el sistema puede ofrecer algunas dudas a los third parties, la fuerza de la compañía nipona siempre ha estado en sus propios estudios de desarrollo, con gente como Miyamoto a la cabeza, o los hermanos Stamper, los fundadores de Rare, como segundo gran equipo de apoyo.

Es seguro que juegos con personajes como Link, Mario, Pokémon (varios), etc. aparecerán en el mercado en el momento del lanzamiento de Game Cube, y si «Super Mario 64» ya demostró de lo que es capaz la compañía a la hora de innovar, romper moldes y diseñar los mejores juegos jamás conocidos, Game Cube pondrá en manos de los programadores toda la potencia deseada para llevar aún más lejos cualquier buena idea. Incógnita, a grandes rasgos, en sus posibilidades, pero con la certeza también de que un puñado de joyas del software harán su aparición en este soporte. Y mucha atención a su faceta online, que promete ofrecer sensaciones increíbles, gracias al genio de Shigeru Miyamoto.

RIFLE M16A 2
Longitud 1000mm; cañón 510mm
Peso 3,4 Kgrs. (vacío)
Calibre 5,56mm
Velocidad de disparo 650 metros por segundo
Alcance efectivo 600 metros

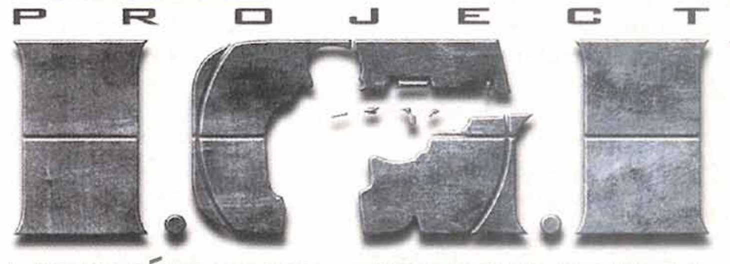
El patrón por el que se juzgan todas las armas de asalto de alta velocidad y pequeño calibre.

ESCOPETA DE ASALTO SPAS- 12
Longitud 930mm; cañón 460mm
Peso 4,2 Kgrs.
Calibre 2,75 pulgadas (70mm)
Velocidad de disparo selectiva
Alcance efectivo 50 metros

Un arma de asalto ideal para escenarios de combate cuerpo a cuerpo. Muy práctica y efectiva.

LANZAGRANADAS M203
Longitud 380mm; cañón 305mm
Peso 1,63 Kgrs. (cargado)
Calibre 40mm
Velocidad de disparo 75 metros por segundo
Alcance efectivo 400 metros

Recámara de carga, lanzador de disparos individuales. Posibilidad de disparar granadas sin pérdida del fuego de la patrulla.



"PIENSA CÓMO ENTRAR... DISPARA PARA ESCAPAR."

El Reto


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Tras un par de meses de descanso obligado, para que os diese tiempo a resolver los desafíos, retorna uno de vuestros apartados favoritos. Paradojas del destino, los dos retos propuestos han batido sendos records: el de mayor y menor número de respuestas.

Si recordáis, el primero de ellos consistía en descubrir la identidad de un ser vivo no inteligente que aparecía en los juegos «Maniac Mansion», «Indiana Jones y la Ultima Cruzada», y «Day of the Tentacle». Las aventuras clásicas no parecen tener secretos para vosotros, pues habéis sido muchos los que habéis descubierto la respuesta: Pedro Mud, Jorge Otal, Inocente Ciudad, Albert González, Sergio Claver, Natxo Canto, Alberto Salmerón, José Salcines, Jesús Acosta, Francisco Monje y Jesús Bujanda. Efectivamente, se trata de Chuck, la planta que aparece en el piso de Henry Jones, en la recepción de la mansión de «Day of the Tentacle», y en la biblioteca de «Maniac Mansion».

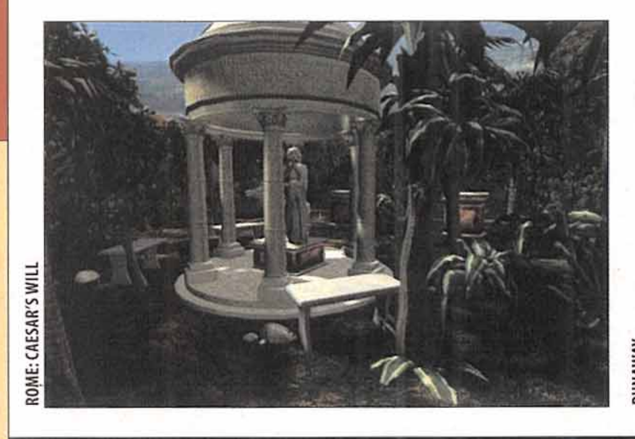
Álvaro Cuesta también ha encontrado otra coincidencia: los roedores. Merodean en las catacumbas de Venecia, en «Indiana Jones», y en forma de hámster-mascota del hijo del doctor Fred en los otros dos juegos.

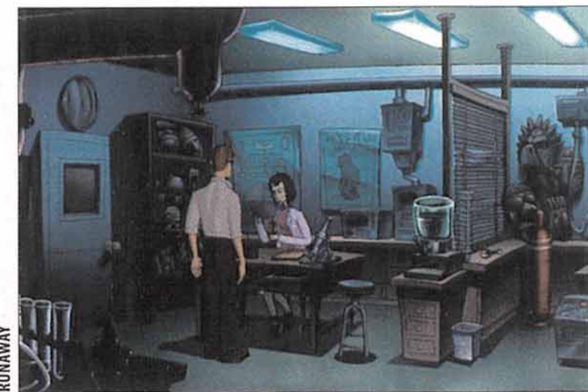
Pero vuestra victoria no ha sido completa, pues NADIE ha sido capaz de descifrar el otro reto pendiente: ¿Qué personaje de «The Curse of Monkey Island» hace una crítica oculta al juego «Myst», y cuál es la frase que lo demuestra? Os doy otra oportunidad y una pista: La traducción de "Myst" es "niebla". ¿Todavía no caéis? Investigad un poco...

Si este reto os supera, aquí tenéis otro desafío propuesto por Beatriz Alonso, que nos ha escrito desde Sevilla, pero esta vez en la aventura de moda, «Gabriel Knight III»: ¿Dónde se demuestra que los diseñadores del juego son fans del desaparecido grupo musical Nirvana?

Venga, que no se diga que a los miembros de El Club de la Aventura se les resiste unos simples retos...

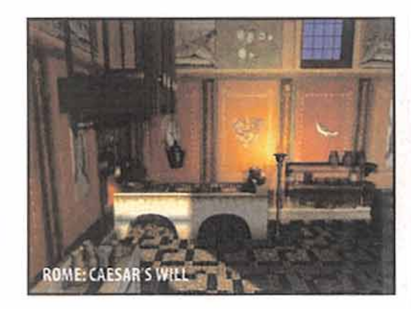
Las respuestas las enviáis, como siempre, a nuestra dirección habitual de El Club de la Aventura o a nuestro correo electrónico...

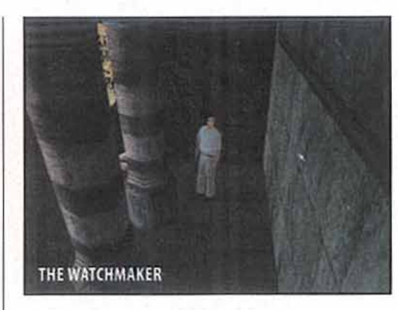

ROME: CAESAR'S WILL


RUNAWAY

Un Otoño Intenso

Aunque los meteorólogos se empeñan en que fragmentemos el año en estaciones, la mayoría de los mortales lo solemos dividir en "el tiempo que falta para las siguientes vacaciones". Así, sin darnos cuenta, ya queda poco más de un mes para que la Navidad nos regale algunos días de descanso. ¿Hemos dicho descanso? No aquí, en el Club de la Aventura, pues una multitud de inminentes viajes prometen no dejarnos ni un segundo libre.


ROME: CAESAR'S WILL

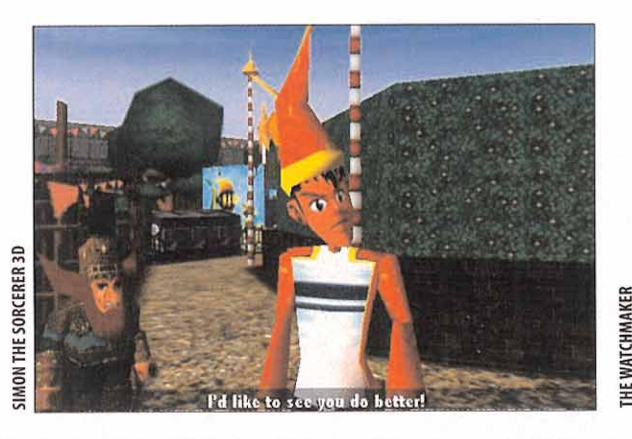

THE WATCHMAKER

Como suele ocurrir todas las temporadas, los juegos que han sido anunciados a lo largo del año terminan por cumplir el ritual del aplazamiento, y al final acaban publicándose apenas una o dos semanas antes del lucrativo periodo navideño. Así, en el mes de diciembre tendremos el placer de disfrutar de grandiosas aventuras del calibre de «Simon the Sorcerer 3D», «Stupid Invaders», «Runaway», o «Monkey Island IV», rebautizada en España con el nombre de «La Fuga de Monkey Island».

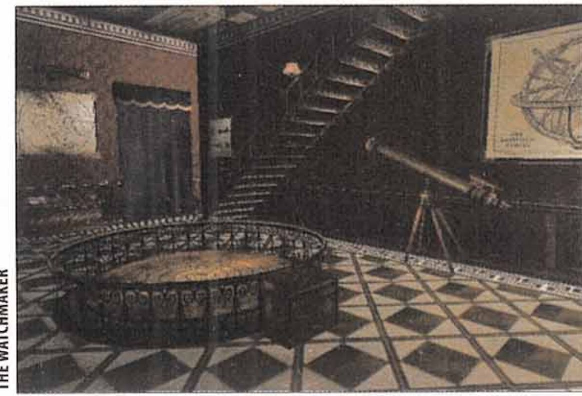
Mientras la espera llega a su fin, los sufridos aventureros podemos conformarnos, al menos, con las demos. El pasado 6 de octubre, LucasArts puso en su página web la deseada demo de «La Fuga de Monkey Island». El montaje desplegado, con una web especial para el evento, versiones en inglés, francés y castellano –aunque el enlace a esta última no funcionaba–, y variantes de la demo para los usuarios con módems lentos, certifica que LucasArts está muy interesada en que la nueva epopeya de Guybrush Threepwood sea todo un éxito, especialmente tras la confirmación de que «Obi-Wan», su otro título para PC, se ha retrasado hasta el 2001.

La versión larga de la demo –vídeo, juego y voces–, muestra una buena parte del principio del juego –aunque faltan escenas y puzzles–, por lo que es suficiente para sacar las primeras conclusiones.

Desde que LucasArts anunció que «Monkey Island IV» iba a ser una aventura en 3D, toda la comunidad aventura ha centrado los debates en la nueva perspectiva, así como en la ausencia del ratón para controlar al personaje. Por fin hemos podido ver cómo LucasArts ha resuelto ambos apartados. Tras una accidentada luna de miel, Guybrush y Elaine regresan a Melee Island y descubren que la gobernadora ha sido declarada muerta. Mientras Elaine averigua qué es lo que ha pasado, Guybrush debe detener la catapulta que está demoliendo la mansión. Ya desde el primer momento, los aventureros nostálgicos se verán sorprendidos por un melancólico regreso al primer escenario de la primera parte: Melee Island. Aquí es donde se puede observar, por vez primera, los fondos renderizados en 2D. LucasArts ha hecho un excelente trabajo en este apartado, y los diseños de algunos edificios, especialmente en las escenas interiores, mantienen una calidad exquisita, aunque se mezclan con otros menos conseguidos. En algunas ocasiones, generan una sensación de vacío, debido al abuso de texturas no demasiado detalladas. Según mi modesto entender, «Grim Fandango» estaba más inspirado en este aspecto, aunque se trata de una cuestión de gustos, y no debe olvidarse que estamos hablando de una demo. Por suerte, los personajes en 3D se ven mucho mejor en movimiento que en las fotos. Todos ellos están dotados de articulaciones reales, gracias a la adopción del "motion-capture" empleado en el juego «Obi-Wan». Ofrecen decenas de expresiones, y se mueven con una suavidad envidiable. La única controversia radica en la excesiva "caricaturización" de algunos piratas pero, de nuevo, es una cuestión de gustos. El punto más polémico será, sin duda, el sistema de control. Todo el juego se maneja mediante el teclado o joystick. El sistema es muy similar al de «Grim Fandango»: con las flechas del cursor se maneja al personaje, existiendo unas teclas para correr, coger, mirar y usar. Mientras camina, Guybrush gira la cabeza para descubrir objetos y personajes. Cuando varios "puntos calientes" se encuentran muy próximos, en pantalla se muestra una lista, y su orden por defecto. Por ejemplo, si Guybrush fija la mirada en la mesa de un bar, en la lista pueden aparecer tres órdenes: "Coger botella" "Hablar con pirata" y "Mirar mesa". Existen otras dos teclas adicionales para moverse por la lista y seleccionar la acción deseada. Por supuesto, se pueden activar otras acciones, como "Mirar botella" o "Mirar pirata", simplemente usando la tecla correspondiente. Este nuevo sistema evita algunos problemas cuando varios objetos están muy juntos, y la cabeza de Guybrush no puede diferenciarlos, pero complica el control del juego, al añadir las dos mencionadas teclas para subir y bajar en la lista. En cualquier caso, con un poco de práctica, se le coge el truco sin demasiada dificultad. Otros aspectos, como la ambientación sonora, rayan la perfección, pues Michael Z. Land, el creador de la música de los capítulos precedentes, pese a abandonar LucasArts para convertirse en "free-lance" –trabajador autónomo– ha sido contratado para componer la nueva banda sonora. Aunque en la demo casi todas las melodías son antiguas, la fascinante música del SCUMM Bar, ya deja entrever lo que nos espera. En cuanto a las voces en castellano, han sido dobladas por el mismo equipo que la tercera parte, por lo que su calidad está asegurada. También se conocen los requisitos mínimos del juego: un Pentium 200 con 32 megas de RAM. Será obligatorio una placa 3D compatible Direct3D u openGL, aunque existe una discrepancia al respecto: en las notas de



SIMON THE SORCERER 3D


THE WATCHMAKER

prensa se cita que bastará con 4 megas de RAM gráfica, pero en la demo suben este valor hasta los 8 Megas. La versión final aclarará las dudas. Pese a las controversias citadas que, sin duda, causarán polémica entre los aventureros más clásicos, todo se olvida cuando se entablan las primeras conversaciones y se resuelven los primeros puzzles. Aquí es donde se deja notar la maestría de los creadores del juego, Sean Clark y Mike Stemmle, responsables, entre otros, de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», «Sam & Max» y «The Dig». Las conversaciones son siempre divertidas, y las nuevas profesiones de los viejos personajes arrancarán la carcajada a más de uno. En cualquier caso, no debemos olvidarnos de que sólo se trata de una demo, por lo que habrá que esperar a la versión final para hacer la valoración definitiva. Podéis enviar vuestras primeras impresiones a la dirección habitual del Club.

OTRO AS EN LA MANGA...

La vuelta a los orígenes de LucasArts no terminará con «La Fuga de Monkey Island». Nuestro espía Penumbra acaba de volver de otro "saqueo" por los pasadizos más recónditos de los dominios de Lucas, y nos trae la confirmación, al cien por cien, de aquello que sospechábamos: LucasArts está trabajando en, al menos, DOS nuevas aventuras gráficas; una estará basada en un viejo éxito, y otra es completamente inédita. Aún no es seguro que se publiquen las dos, pero una de ellas será presentada, como muy tarde, en la feria E3 del próximo mes de mayo.

Dejamos de hablar de LucasArts, y nos centramos en otras aventuras en desarrollo. La esperada «Myst III: Exile» va viento en popa, y pronto se podrá ver, en los cines de Estados Unidos, un trailer de la misma. Eso sí que es publicidad a lo grande... Más modestamente, Trecision tiene casi a punto un nuevo título citado en anteriores reuniones con el enigmático título de «WM», pero que ahora ya tiene un nombre: «The Watchmaker». Se trata de una aventura gráfica clásica, pero con gráficos 3D en tiempo real, y un motor gráfico a la altura de los mejores. La historia transcurre en el interior de un castillo austriaco, reconvertido en sede de una multinacional. Victoria Conroy, abogada, y el experto en temas paranormales, Darrel Boone, disponen de tan sólo 24 horas para localizar un extraño péndulo, robado por una secta religiosa, relacionado con una catástrofe que se producirá con la llegada de un eclipse solar. Bajo una perspectiva en primera o tercera persona –a elección del jugador– los protagonistas tendrán que trabajar en equipo para desvelar el misterio. Con un aspecto y desarrollo muy similar a «Gabriel Knight III», «The Watchmaker» parece estar a la altura de sus más de dos años de desarrollo. La siguiente novedad en nuestra lista nos llega desde la vecina Francia, lo que implica que existe un 99 por ciento de posibilidades de que se trate de una aventura histórica..., como así es. La compañía Montparnasse tiene en su agencia de trabajo una interesante epopeya con gráficos renderizados en 2D y personajes en 3D, ambientada en la antigua Roma. «Rome: Caesar's Will», nos pondrá en la piel de Hércules, un fornido decurión que, un año después de la muerte de Julio César, descubre un pergamino donde se revela la sorprendente última voluntad del emperador. La revelación supondrá un sinfín de aventuras, que culminarán con el rescate de Aurelia. Sus increíbles escenarios prometen no pasar desapercibidos.

AVENTURERAS EN APUROS

La demo de la aventura más deseada ha restado espacio a vuestras cartas. Tranquilos, que el mes que viene podréis explayaros a vuestras anchas. Tan sólo nos quedan unas líneas para echar un cable a la enigmática Yolanda, que nos pide algunas pistas on-line para completar «Atlantis II». Nada más fácil que visitar la página web de la distribuidora, www.friendware-europe.com, sección Soluciones.

Terminamos con la no menos tímida Natalia, de Santander –¡tanto os cuesta poner vuestro apellido, chicas?–, que pregunta dónde comprar... ¡«Broken Sword III»! Pues siento decirte que no la vas a encontrar en ningún sitio, pues los programadores todavía están haciendo dibujitos en papel, y aún no saldrá hasta dentro de un año como mínimo. Si se trata de un error al poner los "palotes", y te refieres a «Broken Sword II», puedes encontrarla junto con «Broken Sword», «Lure of the Temptress» y «Beneath a Steel Sky» en el pack «Aventuras Míticas» que Ubi acaba sacar, a un precio muy apetecible. No hay espacio para más. Nuevas sorpresas, dentro de treinta días. No me seáis infieles...

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Las semanas anteriores a la publicación de un juego, suelen verse salpicadas por las rimbombantes declaraciones de los responsables del mismo, que intentan explicar a los futuros compradores las virtudes de sus productosA ellos está dedicada la parlanchina sección "Lenguas de Trapo" de este mes.

"Hay mucha gente que no les gusta las aventuras en 3D, pero eso es porque aún no se ha visto una que capture el espíritu de las clásicas aventuras 2D. «Simon the Sorcerer 3D» lo hace, y por eso esperamos hacerles cambiar de opinión".

Andrew Brazier, diseñador del juego

"«Myst III: Exile» es una combinación de los mejores elementos de «Myst» y «Riven»".

Dan Irish, productor de «Myst III»

"Por mucho que me duela le doy 5 puntos a «Gabriel Knight III», ya que es la mejor aventura del año".

Alberto Peña, de Soria

Al parecer, es la única persona a la que le duele disfrutar de grandes juegos...

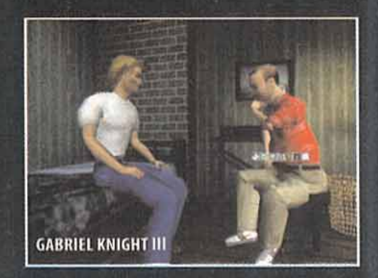
"Hay una gran posibilidad de hacer «Monkey Island 5», si suficiente gente compra «Monkey Island 4»".

Simon Jeffery, presidente de LucasArts

"Me decepciona el que los nuevos diseñadores de juegos no se acuerden del gran legado de los ochenta. Antes no teníamos la tecnología, pero teníamos la jugabilidad. Ahora sólo se preocupan de colocar la cámara en un entorno 3D y del número de polígonos que se pueden mover".

Ron Gilbert, creador de «Indiana Jones & la Última Cruzada»

La opinión de los expertos


GABRIEL KNIGHT III

Tras el paréntesis del mes pasado, las listas de votaciones vuelven a la normalidad. Nada nuevo que destacar, salvo la escalada de «Gabriel Knight III» en el TOP 5.

Por petición popular, vuelvo a comentaros el sistema de votación: podéis votar, una vez al mes, a las tres mejores aventuras que habéis jugado últimamente, para la lista de Las Mejores del Momento, y a las tres mejores de la Historia, para el TOP 5. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3 puntos, y la tercera 1 punto. ¿Os animáis a dar vuestra opinión?

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- Gabriel Knight III
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Discworld Noir


TOP 5

- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- Gabriel Knight III
- Simon the Sorcerer II
- The Curse of Monkey Island

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

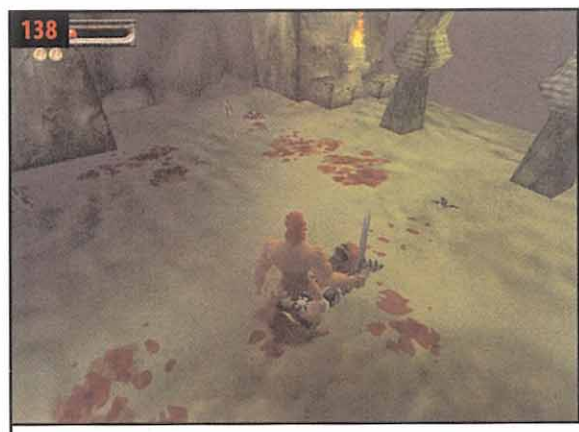
90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

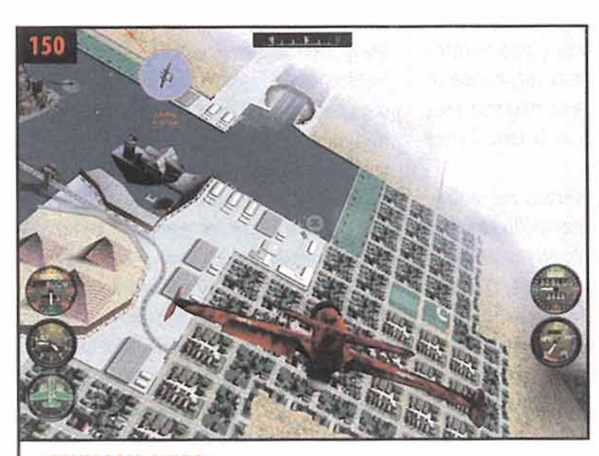
100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.



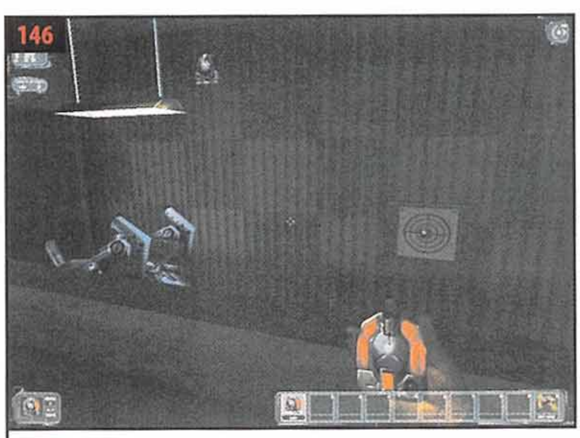
LA FUGA DE MONKEY ISLAND Una nueva entrega de este legendario título llega a las pantallas, presentando nuevos enigmas que Guybrush deberá resolver con la ayuda de sus amigos, en el delirante mundo de la saga.



GROUCH El giro que Dinamic está dando a sus productos puede verse reflejado en títulos como el que presentamos a continuación, en el que un personaje poco refinado se enfrenta a múltiples peligros por el amor de un dama.



CRYMSON SKIES Nos traslada a un universo paralelo ambientado en el pasado, en el que se está librando una terrible batalla en los cielos de unos EE.UU enfrascados en una ficticia guerra civil con múltiples frentes.



DEUS EX Presenta un magnífica combinación del género arcade con toques de JDR, que permiten la obtención de habilidades que harán a nuestro protagonista cada vez más duro y poderoso, para completar finalmente su aventura.



RESURRECTION Tres personajes con distintas habilidades y un solo destino, en una combinación de géneros, y con dos modos de juego diferentes, es lo que nos presenta Dinamic con este nuevo lanzamiento.



METAL GEAR SOLID Considerado por muchos el mejor juego de todos los tiempos para PlayStation, la esperada versión para PC ya está en la calle, aunque el juego no ha sido doblado ni subtitulado al castellano.

136 THANDOR. Un título de estrategia 3D en el que para garantizar la paz por los siglos de los siglos, nada mejor que anexionar a nuestra causa a todas las demás civilizaciones.

140 BLAIR WITCH PROJECT: RUSTIN PARR Aquel sorprendente engine de «Nocturne» ha sido aprovechado para ambientar un juego de corte similar.

144 CULTURES. Los vikingos reivindican su condición de primeros colonos del nuevo mundo, siglos antes de que llegara Colón. Aquí podremos descubrir cómo se las apañaron.

148 TENCHU 2. Si la primera entrega de este juego resultó excepcional, ahora se ha elevado aún más el listón, con nuevos personajes y una acción trepidante.

152 HOMEWORLD CATACLYSM. Esta ampliación de «Homeworld», viene cargada con nuevas razas y campañas que desarrollan el argumento de la saga.

154 FERRARI F355 CHALLENGE. Dreamcast entra en el universo Ferrari con un título que asombrará por su precisión en la imitación del prototipo de la legendaria marca.

128 PACIFIC WARRIORS. Un arcade para "dar guerra" desde el aire en un cúmulo de misiones es nuestro destacado en los puntos cortos de este mes, sin olvidarnos claro está del monopatín **-SKATEBOARDING y GRIND SESSION-** el motociclismo **-CASTROL HONDA SUPERBIKE 2001-**, el hombre bomba **-SILENT BOMBER-**, un plataformas **-KAO THE KANGAROO-** y un juego online para Dreamcast **-SPEED DEVILS ONLINE-**.


ASUME EL PAPEL DE CAÍN Y LUCHA
PARA LLEVAR A LOS PODEROSOS PSIONICS
ANTE LA JUSTICIA.

Speed Devils Online

Carreras cibernéticas

- Compañía: **UBISOFT**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Uno a cuatro jugadores. • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack.





La competición de carreras de coches es el argumento de este título de creado para la plataforma de Sega. Teniendo en cuenta la gran calidad que suele exhibir Dreamcast en la mayor parte de los juegos existentes en el mercado actual, a primera vista este título puede parecer creado para cubrir el expediente. Sin embargo el rasgo que le distingue del resto, es la posibilidad de jugar a través de módem contra otros contrincantes. Es evidente que el requisito de cualquier juego que se precie de serlo es la diversión. Y en este caso la diversión no viene precisamente de la originalidad, sino más bien del gusanillo de la competición que a todo el mundo engancha. A todo esto hay que unir la posibilidad de correr también contra otros tres jugadores conectados a la misma consola. A pesar de presentar una calidad gráfica poco cuidada y más propia de otra plataformas, no está exento de pequeños detalles de calidad.

A.L.C.

67

Pacific Warriors

La guerra desde el aire

- Compañía: **INTERACTIVE VISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

REQUERIMIENTOS: • CPU: PENTIUM 200 MHz • RAM: 32 MB • HD: 75 MB • TARJETA 3D: Sí • MULTIJUGADOR: Sí (TCP/IP)





Nos situamos en la Segunda Guerra Mundial, después del bombardeo de Pearl Harbour, momento en que la guerra cambia totalmente su dinámica, y se suceden los combates por tierra, mar y aire.

Con este argumento, tan conocido por los amantes de la historia, se presenta un arcade que seguro hará las delicias de quienes exigen más acción y menos dificultad a la hora de manejar un caza de guerra de antaño.

Lo cierto es que el juego es bien sencillo en todas sus facetas, tanto en lo relativo a la configuración de los menús como en su propio desarrollo. Presenta una modalidad de juego de misiones, en las que se deberán ir cumpliendo los objetivos que se marcan para poder ir avanzando. La facilidad de manejo radica en el simple control del caza con los cursores, además de la velocidad y el disparo.

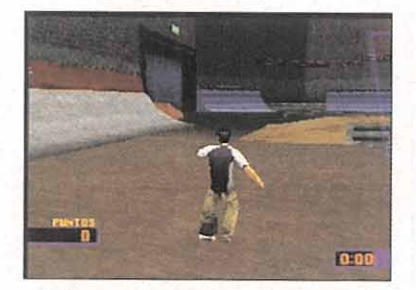
Si a esto se le une la sencillez en el despegue, sin problemas de control y altura, resulta que empezamos la partida en medio de una nube

Grind Session

Exhibición en las calles

- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Este título parece sacado de las películas americanas de pre-adolescentes, en donde las exhibiciones con los monopatines en medio de las calles (con peligros por todas partes) están a la orden del día. Son los skaters, chicos con ganas de dominar el monopatín a base de rasguños. Con «Grind Session», se nos ofrece la posibilidad de convertirnos en uno de ellos. El título presenta una gran variedad de modos de juego (exhibiciones, pista libre, competición) que pueden reflejar de algún modo las distintas modalidades que de este deporte existen en la realidad. Con movimientos suaves y de gran realismo, el juego está dotado de una calidad, en cuanto a gráficos se refiere, más que aceptable, así como su sonido, con efectos especiales muy bien diseñados. Uniendo todo nos encontramos con un título presenta además un argumento poco común y que viene una vez más a confirmar, que al mundo del soft no se le escapa ninguna idea.

I.P.P.

69

Castrol Honda Superbike 2001

Velocidad punta

- Compañía: **MIDAS**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **SIMULADOR**

Uno o dos jugadores • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack



Un nuevo intento de simulador de motos llega a las pantallas de los nuestros televisores. Intento porque a pesar de estar encuadrado en el género, son muchas las habituales opciones de cualquier simulador que parecen haberse quedado por el camino.

Comparando en este sentido el juego con muchos otros del mismo género, se queda bastante cojo en muchos apartados. Sin embargo crece enteros en muchas otras áreas en las que los demás juegos no son capaces de pasar del simple aprobado.

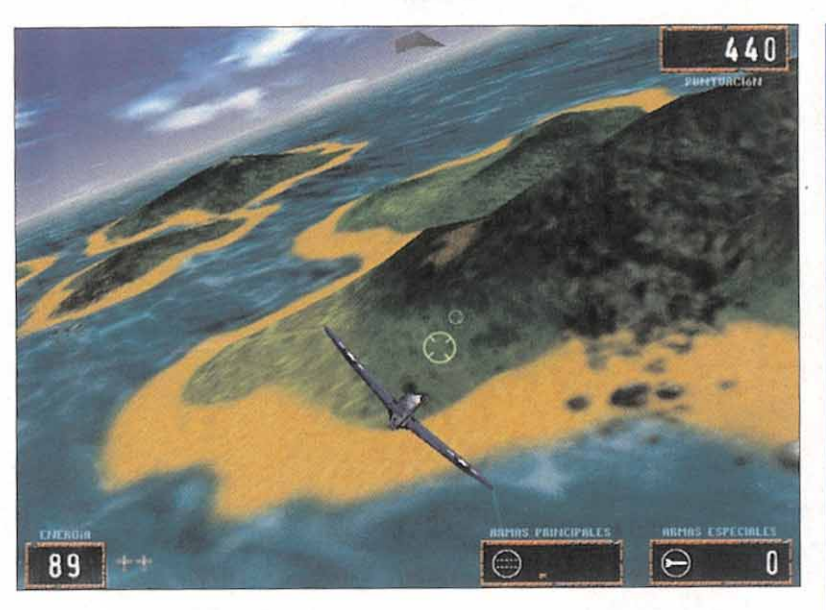
Su calidad gráfica y los múltiples detalles nos inducen a pasar un buen rato de competición frente a la pantalla disfrutando de los diferentes escenarios y vistas.

Las distintas cámaras nos permiten escoger igualmente el lugar más apropiado para la comodidad, así como disfrutar de la sensación de velocidad que se puede vivir con las cámaras situadas en la moto. Los sonidos quizá no son todo lo espectaculares que debieran, aunque consiguen un nivel de realismo más o menos aceptable.

Las distintas opciones de juego (campeonato o carrera sencilla) junto con la posibilidad de competir dos jugadores en cualquiera de las modalidades, son un añadido al atractivo final del juego.

I.S.A.

68





de enemigos, estáticos o dinámicos, como nuestro propio avión de guerra.

La calidad gráfica no es ni mucho menos la de los grandes títulos del género, sin embargo y por extraño que parezca, la sencillez supone un punto de jugabilidad tan alto que la faceta gráfica pasa a un segundo plano. Además añadir que el hecho de estar completamente en castellano, tanto los textos como las voces, supone un aliciente más a la ya mencionada jugabilidad, rompiendo una barrera entre el jugador y los idiomas.

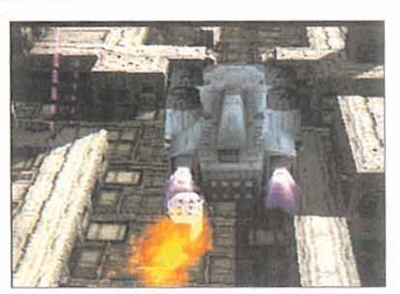
I.P.P. **73**

Silent Bomber

Hombre bomba

- Compañía: **STUDIO3**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Sin mayores preámbulos, un personaje salido de la nada y cargado de explosivos de la cabeza a los pies arrasa con todo aquello que se interpone en su camino.
Este título presenta un alto nivel de entretenimiento, provocado eso sí por la originalidad de las acciones del personaje.
Aunque el argumento no escapa a los tradicionales del género, el personaje esta vez no se usará la clásica pistola o escopeta capaz de eliminar a los enemigos uno a uno. Esta vez se trata de bombas que el jugador deberá soltar en lugares estratégicos para provocar el mayor número de bajas posibles. Cualquier objeto es susceptible de ser destruido con este sistema, tan clásico en las guerras de verdad, como insólito en el mundo del videojuego (al menos como única arma disponible). La posibilidad de utilizar un mando Dual Shock aumenta el atractivo del título. De la calidad gráfica baste comentar que destaca por sus efectos visuales y por la suavidad en los movimientos del protagonista. Y lo mismo se puede decir de los efectos sonoros, que están bien resueltos.

A.L.C. **71**

Skateboarding

Competición de bandas

- Compañía: **THQ**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de menoria • Acepta Dual Shock



A pesar de ser un tipo deporte poco extendido lo cierto es que parece que se está volviendo a poner de moda..., por lo menos en el mundo de los videjuegos, si tenemos en cuenta la enorme cantidad de títulos publicados en los últimos meses.
En este caso hablamos de un título que llama la atención por el contraste de la calidad de alguna de sus facetas, frente al pobre acabado de otras no menos importantes.
La cantidad de opciones de juego distintas que presenta (Freeplay, Lifestyle, High Score, Mi V Hum, survival y Stunt Mode), tanto en modo de un solo jugador como multijugador, ofrecen un amplio abanico de posibilidades de juego para el usuario que proporcionarán un alto grado de entretenimiento, alcanzado grandes cotas de jugabilidad. Sin embargo este amplio catálogo de modos de juego, que denotan el esfuerzo de los programadores en el desarrollo del juego, se ve empañado por las pobres deficiencias apreciadas en los gráficos de juego y movimientos de los personajes. Polígonos toscos y gran falta de detalles técnicos que dejan al descubierto un punto negro en la creación del título y que desgraciadamente nos encontramos muy a menudo en la plataforma de Sony. El sonido no destaca especialmente por su calidad, pero acompaña bien el desarrollo de la acción en el juego.

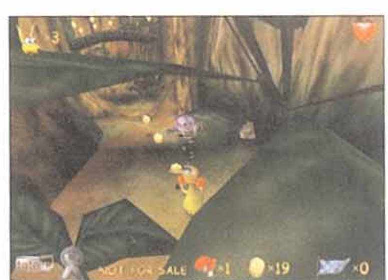
P.L.L. **65**

Kao the Kangaroo

Selva peligrosa

- Compañía: **VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- Género: **PLATAFORMAS**

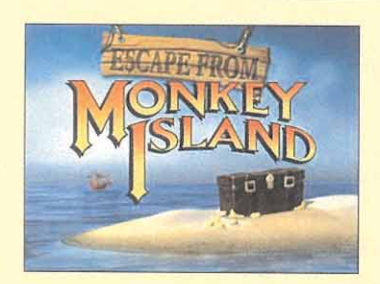
CPU: PENTIUM 233 MHz MMX • RAM: 32 MB • HD: 5 MB • TARJETA 3D: Sí • MULTIJUGADOR: No



Al más puro estilo de los tradicionales «Sonic» «Croc», etcétera..., llega un nuevo título de plataformas, en el que la diversión es, como por otro lado resulta habitual en este tipo de juegos, el principal argumento.
El personaje protagonista es en esta ocasión un canguro que se adentra por los más inhóspitos parajes selváticos recogiendo objetos, monedas, y otros utensilios que hacen subir extraordinariamente el marcador de puntuación.
Este género, a pesar de estar muy consolidado en muchas plataformas, aún no ha alcanzado su nivel más alto en el PC, aunque poco a poco se van depurando los aspectos fundamentales en los que se sustenta el género. Comparado con otros títulos y, aunque las comparaciones siempre sean odiosas, lo cierto es que el juego que nos ocupa no está ni siquiera a la altura de lo publicado hasta el momento, a pesar de no ser mucho ni de mucha calidad, pero que sí potencia ciertos rasgos interesantes que en «Kao the Kangaroo» pasan desapercibidos.
Con las herramientas 3D que se pueden encontrar para el desarrollo de juegos hoy día, no parece muy lógico que haya títulos como éste con tan poca definición y con unas exigencias de hardware que no parecen ser coherentes con las prestaciones del juego..
Con una jugabilidad alta, como el resto de títulos del género, «Kao the Kangaroo» deja entrever unas deficiencias visuales, que quizá no sean obstáculo para que los más pequeños de la casa se diviertan.

P.L.L. **67**

- Compañía: **LUCASARTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



Este mes, si no hay cambios de última hora, saldrá a la calle uno de los títulos más esperados de los últimos años y uno de los clásicos inevitables a la hora de hablar de la historia de los juegos para PC. Y parece que LucasArts ha encontrado por fin el equilibrio entre la necesaria innovación y la fórmula que ha convertido a esta saga en un objeto de culto.

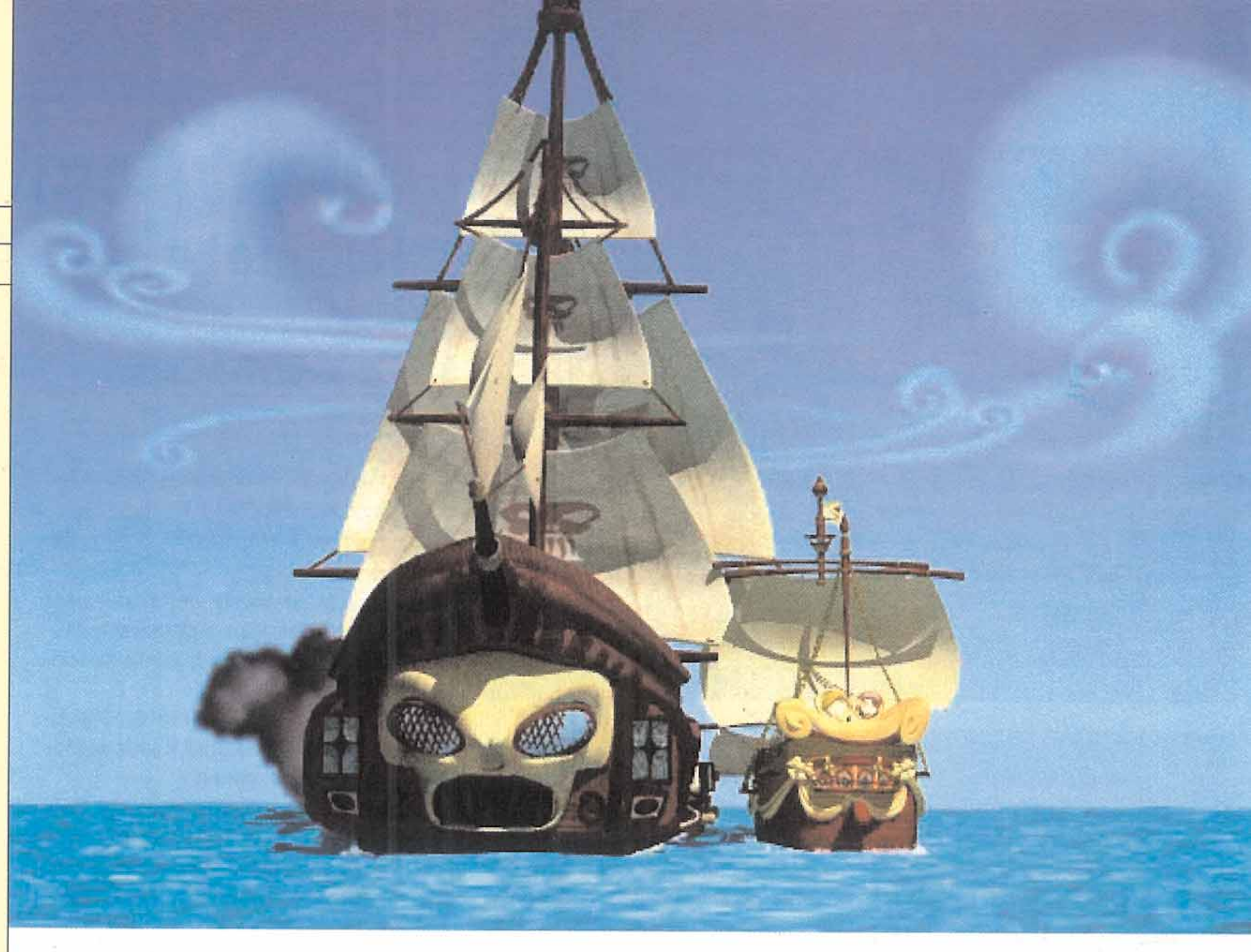


Pentium 200 MHz (266 recomendado) • RAM: 32 MB • HD: 1 Giga • Tarjeta Gráfica: Sí • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	89

El cambio a las 3D se ha llevado a cabo de una forma natural y ni los escenarios ni los personajes resultarán extraños a los fans de la saga. Tal vez podría haberse incluido la posibilidad de manejar a varios personajes (por ejemplo, Elaine) además de a Guybrush. El interfaz se ha simplificado al máximo, lo que contribuye a aumentar la jugabilidad del programa.

puntuación total **89**



La Fuga De Monkey Island

Una evolución natural

Pocos son los títulos que ha sabido mantener el interés de los aficionados durante toda una década, y menos aún los que han sido capaces de generar un auténtico ejército de incondicionales seguidores, que inundan las revistas, los chats y los foros con todo tipo de material sobre este título. «Monkey Island» reúne todos los ingredientes de un verdadero clásico, y por ello es normal que cada nueva entrega de la saga sea examinada con lupa por los aficionados. Después de los cambios que se llevaron a cabo de «The Curse of Monkey Island», cambios que no gustaron a algunos de los fans de la saga, Lucasarts parece haber reflexionado lo suyo a la hora de plantear esta nueva entrega. Un nuevo entorno gráfico, un nuevo interfaz y los elementos de siempre en lo que a ambientación y desarrollo de la historia se refiere, son los principales ingredientes de «La Fuga de Monkey Island».

UNA AMBIENTACIÓN A MEDIDA

Durante estos últimos meses se ha estado hablando demasiado del nuevo entorno 3D que presenta el juego. En realidad el engine es el mismo, con algunos retoques, que ya utilizara «Grim Fandango». Se ha buscado cierta profundidad en los escenarios y una mayor expresividad en los personajes, gracias a su estructura tridimensional, pero conviene recordar que el entorno no es 3D real, ya que los fondos parten



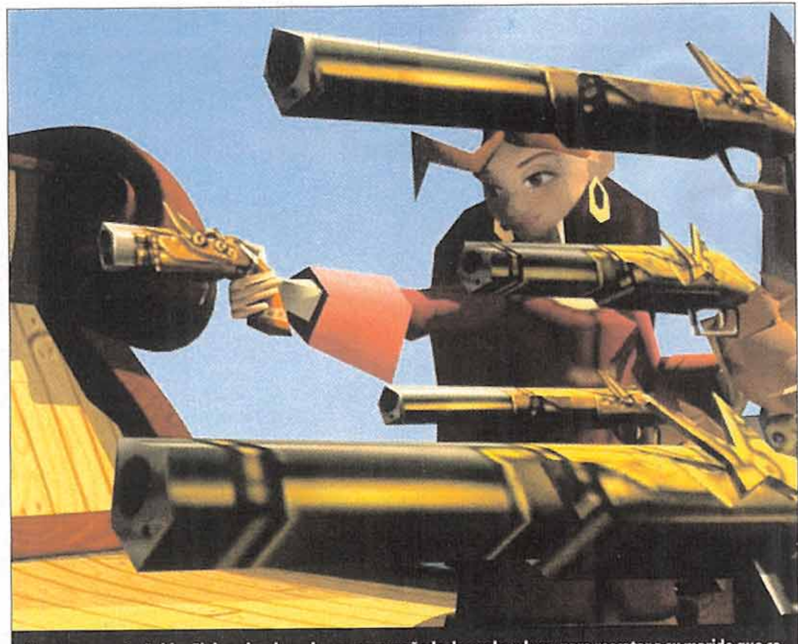
Como suele pasar en la vida, el tamaño no lo es todo. Aquí tenemos un buen ejemplo de este dicho.

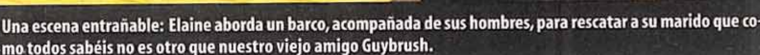


Esta mujer que permanece alerta en el muelle, es una funcionaria pública que nos hará la vida imposible.

de diseños planos o gráficos pre-renderizados. El cambio no se nos antoja especialmente dramático para la saga, ni mucho menos innovador, si tenemos en cuenta la tendencia general de los juegos hoy en día. En este sentido, Lucasarts no ha "invertido" recursos en deslumbrar a nadie con una solución gráfica sorprendente y espectacular, en cuanto a su tecnología. El peligro del salto a las 3D, o a las semi-3D, estaba sobre todo en los personajes (que son los que de verdad están en 3D), que tenían que resultar lo suficientemente familiares (no sólo los conocidos, sino todos en general; estamos hablando de ambientación) como para no decepcionar a los fans..., y todo ello sin dejar de ofrecer todas las posibilidades y ventajas de las 3 dimensiones. Y en esta difícil tarea, Lucasarts ha superado la prueba con muy buena nota. Todos los protagonistas, empezando por Guybrush y acabando en viejos conocidos como Carla, se parecen mucho a la idea que uno tiene, o recuerda, de ellos. Dejando de lado la pinta de tipo duro de Guybrush en «The Secret of Monkey Island», nuestro aprendiz de pirata tiene ese aspecto ingenuo y juvenil de siempre; y las expresiones y gestos con las que ameniza los distintos diálogos y situaciones de la aventura, contribuyen a reforzar esa imagen. Y así podríamos ir repasando a los viejos conocidos de entregas anteriores, y a los nuevos personajes, sin que ningu-

LucasArts ha conseguido una transición a las 3D natural que respeta la ambientación de toda la saga




Una escena entrañable: Elaine aborda un barco, acompañada de sus hombres, para rescatar a su marido que como todos sabéis no es otro que nuestro viejo amigo Guybrush.



El interfaz se ha reducido al máximo, con la idea de mejorar la jugabilidad y conseguir unas cotas de adicción más altas


La mansión de la gobernadora Elaine corre el peligro de ser derruida por una catapulta.

En el interior, las proporciones de los objetos siguen siendo disparatadas.


Estas son las cuatro zonas que podemos visitar en Meleé Island, la isla en la que está nuestro hogar.

no de ellos dejara de resultarnos tremendamente familiar de una o de otra forma. Esto, que a simple vista puede pasar desapercibido lo que no deja de ser una buena señal, es todo un triunfo de Lucasarts. Y probablemente la causa de que se generara cierta controversia con el título anterior, en el que se cambió todo el aspecto del juego con la idea de conseguir unos escenarios más detallados y unos personajes más expresivos, que no resultaron finalmente del agrado de todos. Un asunto muy parecido a las versiones cinematográficas de los libros, en las que todo el mundo tiene su propia idea mental de los personajes y sale invariablemente decepcionado del cine.

Pero a nuestro entender, el juego da un paso más allá de la mera implantación de las 3D. Es inevitable, a la hora de hablar de cualquier título de la saga de «Monkey Island», hablar de la causa principal de su extraordinario éxito: el sentido del humor. Lucasarts ha llevado este "ingrediente" hasta sus últimas consecuencias (aprovechando el cambio de look) y lo ha introducido de lleno en los escenarios del juego. Prácticamente todos los diseños de fondos, objetos y estructuras de «La Fuga de Monkey Island» resultan tremendamente atractivos y estimulantes, y no sólo contribuyen al desarrollo del argumento general, sino que consiguen elevar la historia a niveles nunca vistos de locura visual. Con decorados que recuerdan a veces el estilo psicodélico de la serie de dibujos animados «Scooby Doo» (e incluso de "Los Pitufos": las casas de Lucre Island), Lucasarts ha diseñado un entorno de juego que no decepcionará a nadie, y lo que es aún más difícil, que no resultará extraño a los seguidores más puristas, que verán en él una prolongación natural del "imaginario" de «Monkey Island». Los elementos principales de cualquier aventura gráfica, después de todo, no son otros que su historia y su ambientación, y en ese sentido, «La Fuga de Monkey Island» cubre con creces las expectativas del aficionado más exigente.

INTERFAZ MINIMAL

Lucasarts también se ha apuntado a otra de las últimas modas de la industria del video-juego: la de los "interfaz minimalistas". Resulta muy gratificante, que los equipos de desarrollo dediquen cada vez más energía a crear un interfaz potente que sea lo más intuitivo y sencillo posible. Aquí también aporta «La Fuga de Monkey Island» una solución que facilita el desarrollo de la acción y aumenta, sin duda alguna la jugabilidad. Se acabaron las interminables y trasnochadas listas de "acciones posibles", los iconos de "hablar" o "coger" y la recurrente tecla de acción. El entorno se muestra totalmente limpio (lo que aumenta la "superficie del juego") y cada vez que Guybrush mire a algo o alguien susceptible de interacción, el programa nos ofrecerá en la parte de abajo de la pantalla las opciones disponibles, sin importar si se trata de un objeto o un personaje. Así se evitan los desesperantes tiempos muertos, probando cada uno de los objetos del inventario en cada una de las acciones disponibles. Todo queda reducido a la "zona de influencia" del personaje principal, que determina las posibilidades de cada uno de los objetos y personajes del juego.

Este nuevo interfaz es otro de los puntos fuertes del programa, en lo que se refiere a las novedades, y creemos que no decepcionará a nadie ya que no hace otra cosa que incrementar las posibilidades de jugabilidad, sin interferir en ningún otro aspecto del juego. Lo mismo que el inventario, que se ha modificado copiando la fórmula «Tomb Raider», es decir: tridimensional, en tiempo real y con varios objetos que aparecen ante nuestros ojos al mismo tiempo en planos sucesivos.

Sobre la posibilidad de que al final se incluyeran elementos de acción, otra de las modas en el género, Lucasarts ha decidido apostar por una aventura de corte clásico, esto es: puzzles, historia y personajes. Nada de luchas de espadas, nada de carreras, nada de enemigos. Toda una muestra de personalidad de una casa que se niega a incluir elementos extraños en su saga más exitosa, mostrando claramente su posición, con respecto a «Monkey Island», en el acalorado debate sobre las ventajas de incluir elementos de acción en un género que algunos pretenden renovar, a nuestro juicio, artificialmente. Una buena aventura, con su trama, sus personajes y sus puzzles, no necesita elementos de arcade. Y menos aún los necesita un juego como «La Fuga de Monkey Island».

Escenarios sobresalientes

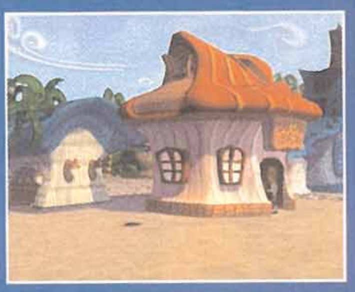




LucasArts no ha reparado en gastos a la hora de dedicarle tiempo y energía a los escenarios del juego. Reforzando el disparatado guión y aprovechando al máximo las nuevas posibilidades del engine (en cuanto a profundidad y luz), ha desarrollado unos escenarios en los que los volúmenes naturales de las estructuras se deforman y retuercen hasta conseguir un ambiente que sin duda, es lo mejor del juego. En los decorados de la aventura, todo, desde la gama de colores empleada, hasta las perspectivas o el diseño de los edificios, sorprenderá por su originalidad y su frescura y llevará incluso al jugador más adicto a detener durante unos segundos el desarrollo de la acción y contemplar algún detalle de la escena. Pocas veces hemos visto una ambientación tan sincronizada con el espíritu de un juego.

Los decorados, que recuerdan en su estética a algunas series de dibujos animados, son un auténtico regalo, tanto para los "viejos rockeros" de «Monkey Island» como para los recién llegados a la saga.






Elaine sigue haciendo gala de un carácter fuerte y de una resolución a prueba de bombas.

UN TOQUE NOSTÁLGICO

En esta cuarta entrega de la saga, recorreremos antiguos escenarios, que los fans reconocerán enseguida. Un detalle muy de agradecer si tenemos en cuenta que estamos hablando de un juego que tiene a sus espaldas diez años de historia. Así, conoceremos por fin al dueño del viejo y entrañable Scumm bar, que se enfrenta ahora a nuevos problemas (una OPA hostil). Habrá nuevos villanos, además del inevitable LeChuck (que también hace aparición en esta cuarta entrega de «Monkey Island»), como Charles L. Charles, aspirante a gobernador de la isla, o Kangu Mandril, empresario australiano empeñado en acabar con los piratas y convertir la zona en un paraíso turístico. La vieja lucha a espada de insultos se ha ampliado (el paradigma, como diría mister Cheese) a otras modalidades, como el pulso de insultos.

La historia se sitúa unos meses después del final de la última entrega, cuando Elaine y Guy regresan de su luna de miel y se encuentran con algunos problemas domésticos (la gobernadora ha sido declarada muerta y sus posesiones y su cargo han sido requisados). Los protagonistas tendrán que recuperar poco a poco lo que era suyo y enfrentarse a los oportunistas y a la desesperante burocracia de Melée Island.

El juego estará completamente doblado al castellano y los personajes principales tendrán las mismas voces que en la entrega anterior.

Y por supuesto el elemento fundamental, la joya de la corona de «La Fuga de Monkey Island», sigue siendo el humor. Un guión en el que es imposible no esbozar una sonrisa cada cinco minutos, lleno de agudísimos golpes en los que abundan las referencias a elementos y situaciones totalmente actuales (sindicatos, administración pública, abogados...) y que vienen a confirmar que el último capítulo de una saga como "Monkey Island" sigue estando en lo más alto de su género.

L.E.C.

Línea Directa con...

Sean Clark & Michael Stemmle



A continuación os ofrecemos esta breve entrevista que realizamos a Sean Clark y Michael Stemmle, líderes de proyecto de «La Fuga de Monkey Island» y viejos conocidos del sector.

MM.: **¿Alrededor de cuánto tiempo puede prolongarse la aventura? (En el caso de realizar todos los puzzles del juego sin problemas, es decir, en el menor tiempo posible).**

Sean Clark y Michael Stemmle: *Un buen jugador probablemente tardaría unas treinta horas o quizá más, eso sí, jugando sin ayuda. Algunos tardarán menos y otros más, pero pensamos que hay un montón de posibilidades de juego para todos.*

MM.: **¿Cuántos personajes interactivos aparecen en el juego?**

S.C.&M.S.: *Más de 60. Algunos son personajes de anteriores entregas de «Monkey Island», pero la mayoría han sido creados para la nueva aventura.*

MM.: **¿Qué diferencias pueden encontrarse en la interacción, aparte del nuevo interfaz? Se basa todo en las interacciones típicas y el diálogo o habrá escenas de acción, como luchas con la espada en tiempo real o cosas así.**

S.C.&M.S.: *No hay demasiadas diferencias. La mayoría de las novedades tienen que ver con la forma en que Guybrush se mueve por el entorno del juego. En cualquier caso, la forma de interactuar es la misma de antes. Se puede mirar y usar los diferentes objetos, y se puede hablar con los personajes. Aunque hayamos cambiado la apariencia del juego a 3D, hemos decidido no incluir finalmente elementos de acción y conservar el espíritu de los juegos de aventuras de Lucas. Todo está concentrado en la resolución de puzzles. De todas formas, en «La Fuga de Monkey Island», hay una forma "especial" de luchar con espadas..., entre otras cosas.*

MM.: **Hemos visto a muchos de los personajes y localizaciones del primer «Monkey Island». ¿Por qué? ¿Quizá es que os habéis preguntado qué es lo que los fans querían en esta nueva entrega?**

S.C.&M.S.: *Nos preguntamos en su momento cómo trabajaríamos con la historia que habíamos escrito. Bueno, también pensamos en que a los fans les encantaría volver a los mismos viejos escenarios de la primera entrega y ver algunos personajes antiguos otra vez. Pero lo más importante era decidir qué era lo mejor para el juego que estábamos haciendo, y aunque haya algunas cosas que puedan resultar familiares para los aficionados a la saga, la mayoría de los escenarios y los personajes son nuevos.*

MM.: **El sistema SCUMM se hizo muy conocido por los scrolls de las anteriores aventuras de Lucasarts. ¿Habéis utilizado alguna nueva herramienta específica que pueda considerarse igual de innovadora?**

S.C.&M.S.: *La fuerza del sistema SCUMM era la habilidad de gastar mucho menos tiempo trabajando en los detalles ajenos al engine. Se trata de centrar la atención en los detalles creativos y también en la tecnología. El sistema y las herramientas que hemos usado esta vez son tecnológicamente más avanzadas, pero desde luego están diseñadas con la idea de no perder esa libertad de la que te hemos hablado antes a la hora de hacer el juego que queremos hacer. Desde el punto de vista estrictamente tecnológico, el engine tiene algunas innovaciones en cosas como los efectos 3D o el sonido posicional.*

MM.: **¿Qué pensáis que le ha dado tanto éxito a la saga «Monkey Island»: humor, originalidad...?**

S.C.&M.S.: *Sí, la verdad es que el humor y la originalidad llaman la atención, dentro de un mercado repleto de shooters apocalípticos. Los jugadores están siempre abiertos a un juego que sea divertido, gracioso y que esté bien hecho. Lucasarts ha intentado en todos sus productos hacer que sus juegos fueran lo mejor posible, y los aficionados, sin duda, valoran esto.*

MM.: **¿Interviene de alguna manera el tiempo en la resolución de los puzzles o enigmas? En caso afirmativo, ¿podéis poner un ejemplo?**

S.C.&M.S.: *El juego se ramifica en varios caminos, es decir, que muchos de los puzzles se pueden resolver en distinto orden. Pero, cuando se completa cada una de las fases, el juego va siempre al mismo punto. O sea, que es lineal. Sólo hay un final, pero hay muchos sitios en los que se puede cambiar el orden de la resolución de los puzzles.*

MM.: **¿Se ha barajado la posibilidad de realizar alguna versión de cualquiera de los «Monkey Island» para una plataforma que no sea PC?**

S.C.&M.S.: *Estamos considerando la posibilidad, como Lucasarts hace con la mayoría de sus títulos. Evidentemente hay un montón de gente que no tiene un PC y que puede estar interesada en jugar un juego como éste. Además las consolas son, cada vez más, una opción a tener en cuenta dentro del mercado.*

MM.: **¿Cuál ha sido la parte más difícil en la creación de «Monkey Island IV», lograr el mismo estilo artístico en la apariencia de los personajes y escenarios utilizando gráficos 3D, cambiar el interfaz, el guión...?**

S.C.&M.S.: *Meterlo todo en sólo dos CD´s. Teníamos demasiado material y demasiadas cosas estupendas. Fue duro meterlo todo en dos discos.*

MM.: **Hemos visto que el juego mantiene grandes dosis de humor. ¿Habéis introducido otros elementos en el guión, como el drama o el suspense...?**

S.C.&M.S.: *No, sólo bromas... Bueno, en serio. Cualquier buena historia tiene algo de drama, cualquier cosa un poco divertida necesita una pequeña parte de drama que haga a los personajes más interesantes... Hay que crear una razón convincente para que todos los personajes se recorran el caribe resolviendo puzzles. Hay elementos de misterio, de "buenos contra malos", etcétera..., pero hemos intentado no ponernos demasiado serios.*

MM.: **¿Qué otros aspectos destacaríais para definir «Monkey Island IV»? ¿Cuál es la aportación más importante del programa frente a otros títulos del mismo género?**

S.C.&M.S.: *Bueno, todo lo de antes... No hay ninguna cosa más importante que otra. Cada aspecto del juego en sí es importante a su manera y hace que el juego ofrezca cosas nuevas con respecto a los otros juegos. Cuando todo va bien, el resultado final destaca sobre cualquier aspecto particular. Hemos conseguido un equilibrio entre todos los elementos del juego, que hace que todos juntos funcionen estupendamente. Si hubiésemos pretendido destacar alguna cosa por encima del resto, el juego no resultaría seguramente tan divertido y adictivo, y tendría carencias acusadas en alguna de sus facetas.*

Abre los ojos al futuro

GLADIAC™ GeFORCE 2 GTS



Elsa Gladiac GeForce 2GTS

PODER PARA SU PC
NVIDIA GeFORCE 2 GTS, RAMDAC a 350 Mhz, 30 millones de poligonos por segundo, 32MB o 64 MB DDR, Resoluciones de hasta 2048x1536, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, modulo adicional de entrada y salida de video, motor Transform&Lighting de 2º generacion. Garantia 6 años. Incluye: Demos 3D, Elsa Movie (software descompresion DVD), Drivers y utilidades.

Modem Microlink 56k Internet

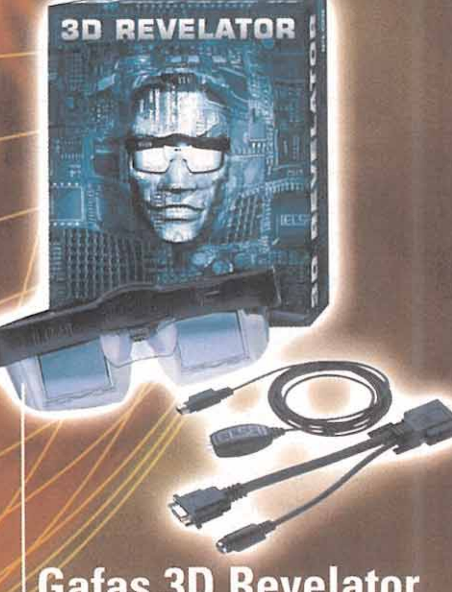
Altas prestaciones en un producto de innovador diseño. Velocidad 56 Kbps, V.90, funciones de fax y contestador automatico, actualizable a traves de la flash memory, Plug&Play. Garantia 6 años.



Erazor III Pro

Alto rendimiento 3D con edicion de video. TNT2PRO, RAMDAC a 300 Mhz, 32 MB SDRAM, Resoluciones de hasta 1920x1440, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, entrada y salida de Video.Soporta Windows 98, 95, 2000 y NT 4.0. Garantia de 6 años. Incluye: Juego completo, Demos 3D, Corel Draw 7.0, Main Actor (software de edicion de video) y Elsa Movie (software descompresion DVD).





Modem Microlink 56k Fun

Compacto y divertido a un precio excepcional Navegue a traves de la red y añada un toque de color a su PC. Con el nuevo ML 56K FUN, podrá disfrutar de audio y video de alta calidad, descargar software, enviar o recibir faxes y correo electronico a una velocidad de 56bps. Compatible con Windows 98, 95, 2000 y NT 4.0. Garantia 2 años.

Gafas 3D Revelator

Disfrute de la tercera dimension. Las gafas ELSA 3D REVELATOR proporcionan una tercera dimension real a todos sus juegos y aplicaciones 3D con una calidad excepcional. Compatibles con toda la gama de VGAs de ELSA y demas fabricantes que incluyan un procesador de Nvidia: TNT, TNT2, TNT2 M-64, TNT2 Ultra, TNT2 Pro, GEFORCE 256 o GEFORCE 2 GTS.Garantia 1 año.



Erazor X2

PURA VELOCIDAD NVIDIA GeFORCE 256, RAMDAC a 350 Mhz, 32 MD DDR (ultra rapida), 15 millones de poligonos por segundo, Resoluciones de hasta 2048x1536, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, Salida de Video, Transform&Lighting. Garantia 6 años. Incluye: Juego completo , Demos 3D, Corel Draw 7.0 y Elsa Movie (software descompresion DVD).

ELSA



Tlf.: 91 758 96 17 / Fax: 91 758 96 18

Compañía: **14º EAST/INTERPLAY**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Star Trek tiene una capacidad para inspirar juegos incombustible pero no siempre da como resultado un título que logre captar esa ambientación y que además posea un buen nivel de calidad.

CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB Compatible Direct X) • **Multijugador:** Sí (Módem, red, Internet).

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	79

Misiones variadas y una excelente representación de las tres civilizaciones hacen más sugerente el título para los aficionados. Los gráficos y el interfaz están diseñados pensando en un estilo de juego muy concreto integrándose los dos apartados magníficamente. Faltan algunas funciones de configuración y es muy convencional en sus posibilidades de juego: explorar, construir, mantener, atacar..., poca originalidad.

puntuación total **79**



Star Trek New Worlds

Estrategia convencional

Liderando una región local de La Unión Federal de Planetas, El Imperio Estelar Romulano o el Imperio Klingon nuestro objetivo en «Star Trek New Worlds» a lo largo de 24 misiones será unificar fronteras, pero no en el espacio exterior sino en la superficie de un planeta en el que las tres civilizaciones tienen sus colonias asentadas. Desde el principio se aprecia que hay un evidente respeto por recrear el carácter de cada especie en la serie, lo que nos ha sorprendido gratamente y seguro que los aficionados lo agradecerán. Los miembros de La Federación se esforzarán mucho en la diplomacia, intentando evitar hasta el último momento un enfrentamiento directo sin vuelta atrás; los Klingons se mostrarán siempre respetuosos a su código de honor anteponiéndolo a cualquier otra cosa y mostrándose individualistas y poco prestos a colaborar con otras civilizaciones; y los Romulanos en su afán expansionista prepararán alguna maniobra para barrer a sus rivales. El planeta está representado mediante entornos 3D desde una perspectiva que nos recuerda a «Ground Control» pero aporta más información en pantalla acerca de unidades



En plena batalla recibiremos mensajes de inteligencia de gran valor táctico para la victoria.

y comunicaciones. También contamos con un minimapa siempre útil para tener una visión global del escenario. La calidad gráfica escapa un poco a lo que puede percibirse en imágenes fijas puesto que a cualquier distancia de cámara ni pierden calidad, ni se ven con demasiado descaro los patrones de texturas empleados para recrear el terreno. En gráficos lo menos satisfactorio es el diseño de vehículos y construcciones que resultan fríos y demasiado típicos, y sobre todo parecidos entre sí. Lo que es impecable es la cámara que puede moverse en cualquier ángulo y ofrecer una perspectiva a casi todas las distancias

La visita de esta nave Klingon demuestra que el Imperio no es ajeno a sus colonias.

además de situarse en puntos predefinidos. El interfaz es uno de los más eficaces y sencillos entre los juegos de estrategia 3D pero se echa de menos una opción cuya carencia puede resultar bastante molesta, la de salvar la partida. La construcción de estructuras en la colonia y la gestión de la misma se realizan con un buen número de opciones interesantes que potencian la jugabilidad. La energía, la extracción de minerales y el personal son, como de costumbre, necesarios para la subsistencia de la colonia. En combate existen diversas tácticas y modos de controlar los vehículos muy enfocados a sacar el máximo partido a la libertad que nos da la cámara, lo que se traduce en un verdadero y acertado aprovechamiento de las posibilidades de un entorno 3D. Por otro lado a pesar de no haber muchos tipos de unidades, cada uno dispone de una función específica y un valor táctico determinado que facilita la concentración en el elemento estratégico. Las batallas son interesantes y adictivas con un buen nivel de IA, pero éste es mejor cuando nuestros rivales se dedican a labores administrativas o de gestión, materias en las que nos superarán frecuentemente. Con lo dicho y tratándose de un género tan extendido creemos que es bastante obvio las características en las que se encuadra «Star Trek New Worlds»: convencional y actualizado técnicamente. El manual es un complemento al producto realmente útil para aprender la dinámica del programa y sacarle el máximo partido y se adjunta una tabla en la que se describen todas las unidades en de cada civilización.

S.T.M




La cámara es totalmente libre lo que nos permite visualizar los escenarios en toda su dimensión.



Los centros de producción tienen una importancia vital y requieren un seguimiento constante.

Punto de Mira

- Compañía: **INNONICS / JOWOOD / INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**





El uso de entornos tridimensionales para juegos de estrategia que por lo demás guardan todas las premisas clásicas del género, ya no resulta novedoso pero paso a paso se va depurando

CPU: Pentium II 233 MHz • RAM: 32 MB • HD: 430 MB • Tarjeta 3D: Sí (Compatible DirectX) • Multijugador: Sí , 8 jugadores, TCP/IP , IPX Modem, Internet, Red, Serie.

TECNOLOGÍA:	67
ADICCIÓN:	70

Buenos gráficos aunque demasiado "exigentes" para la calidad que luego ofrecen. Es un título muy completo en cuanto a posibilidades de juego, todas ellas muy habituales en el género. Es interesante la forma en la que se aborda la recolección de recursos y fabricación de unidades.

puntuación total **65**

Thandor
Unifica civilizaciones


La orografía es uno de los elementos más importantes a tener en cuenta para lograr una posición defensiva adecuada.


El argumento se apoya en vídeos donde se nos relatan los progresos de nuestra facción y la trayectoria del conflicto.

Estrategia y acción son los principales elementos de jugabilidad de este programa, lo cual, teniendo en cuenta que se ha desarrollado en base a entornos 3D nos dice mucho del estilo de juego de «Thandor». El combate es el elemento principal, pero la creación de infraestructuras y explotación de recursos determinarán gran parte del éxito en el juego y también se aborda, aunque sólo a grandes rasgos, la diplomacia. Este último aspecto es necesario porque el juego presenta diferentes facciones que participarán conjuntamente.

El guión de «Thandor» es introducido a modo de prólogo, y gracias a esto es posible comprender la situación que nos afecta en el momento en que empieza el juego. Resumiendo, hace muchos, muchos años, procedente de una galaxia no muy lejana... (¿a qué me sonará a mí esto?) una civilización, la de los Golraths, emprendió una feroz ofensiva contra otros planetas de galaxias vecinas. Después de una terrible expansión de sus fronteras, una congregación de otras civilizaciones llamada "Ares" fue capaz de reunir el potencial suficiente para neutralizar a los Golraths. Pero la unión fue con el tiempo marchitándose y debilitándose hasta generar un nuevo estado de guerra total entre los componentes de Ares. Aquí es donde entramos nosotros asumiendo el mando de una de estas facciones con el fin de establecer de nuevo la unión haciendo uso de todo el potencial militar y la sutileza diplomática.

En total existen cuatro facciones muy equilibradas, que parten del mismo nivel tecnológico y recursos que las demás hasta el punto de que, salvo excepciones, las unidades son prácticamente idénticas para todos los bandos. En «Thandor» se han incorporado dos campañas y una extensa lista de misiones simples que pueden jugarse por separado y presentan varios entornos gráficos distintos. Además pueden incrementarse mediante archivos adicionales en Internet. El combate atiende con acierto el empleo de tácticas por parte del jugador interviniendo especialmente el entorno como campo de batalla.


Con el tiempo podremos llegar a desarrollar armamento balístico de largo alcance empleando los recursos de la propia colonia.


El juego recoge todos los elementos clásicos del género de estrategia de los últimos años.

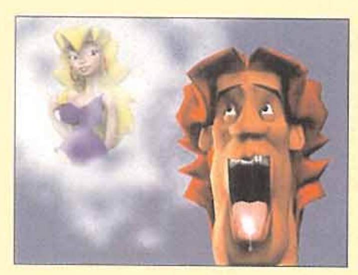
Cada partida, sea cual sea el modo, parte con un objetivo distinto. Pero uno siempre presente es lograr acuerdos diplomáticos favorables, ya que en el fondo nuestra meta es lograr de nuevo la unificación. Generalmente como tarea primordial hemos de asentar nuestro cuartel general para la recolección de minerales y la construcción de factorías. Precisamente hay 64 tipos distintos de unidades, entre aéreas, navales y terrestres. La perspectiva nos deja adoptar cualquier ángulo, pero del escenario sólo se renderizan las áreas exploradas por nuestras unidades, permaneciendo el resto ocultas a nuestros ojos.

El interfaz, aunque correcto y sencillo, es un poco limitado en cuanto a opciones tácticas para el combate (formaciones, ataques especiales, etcétera) y también requiere excesivamente que el cursor viaje por la pantalla para realizar diferentes funciones. Hay que indicar también que la versión final comercializada va a estar completamente traducida y doblada, al menos así se ha anunciado. Pero lo menos satisfactorio es la lentitud en el movimiento de las unidades y de la gestión del entorno, lo que sin duda es consecuencia de un nivel insuficiente de optimización. Los gráficos son buenos pero no tienen un detalle tan excesivo que justifique la ralentización que se produce en ocasiones; el engine no va a sorprender a nadie. Por lo demás el concepto de juego clásico de «Thandor» abarca, sin profundizar demasiado, muy diversas opciones relativas a la estrategia, lo que nos permite suponer que no decepcionará a los aficionados al género.

S.T.M.

Punto de Mira

- Compañía: **REVISTRONIC / DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



En clave de humor y tratando de parodiar las hazañas de héroes del comic de la talla de Conan o el Rey Kull, Dinamic nos presenta un arcade tridimensional en el que encarnamos a un musculoso bárbaro, ávido consumidor de esteroides y un tanto parco de intelecto, que practica el dicho de que todo, absolutamente todo, se arregla con un buen golpe.



Pentium 200 • RAM: 64 MB • HD: 200 MB • TARJETA 3D: Sí • Multijugador: No.

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	65

La excesiva dificultad a la que se enfrenta el jugador desde los primeros momentos de juego, puede llegar a desilusionarle. El aspecto de "dibujo animado" de los personajes, unido a su perfecta realización, hace que los gráficos sean el punto más destacable del juego. Las cámaras no ayudan a conseguir una visión de juego óptima.

puntuación total **70**



Grouch

Demasiado Complicado



El tamaño de los enemigos será, en ocasiones, desmesurado, pero como Grouch dice, más dura será su caída. No habrá adversario lo suficientemente grande para nuestro protagonista pues en su estupidez reside su valentía.

Uniendo fuerzas, Revistronic, cuya producción más celebrada fue aquella aventura con un argumento muy a lo spaghetti western que llevaba por nombre «Las Tres Calaveras de los Toltecas», y Dinamic, cuya historia resulta tan amplia que poner aquí la totalidad de sus obras sería demasiado extenso, han llevado a cabo este divertido producto, dirigido hacia los más jóvenes de la casa, por su desarrollo socarrón y su argumento hilarante.

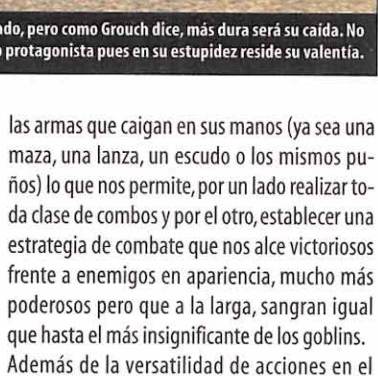
Aunque no diríamos tanto que es un juego para niños si tenemos en cuenta las dosis más que considerables de violencia, en cuanto a desmembramientos y litros de sangre por metro cuadrado. Esta mezcla cómico-salvaje de acción tiene como nombre «Grouch» y cuenta las aventuras y desventuras de un bárbaro de segunda división que suple su falta de inteligencia, con una fuerza descomunal, solamente comparable a su mala leche a la hora de derrotar a los enemigos que osen ponerse en su camino. Ningún adversario es lo suficientemente grande para Grouch, lo cual se demuestra nivel tras nivel pues, a pesar de crecer éstos tanto en tamaño como en fuerza, siempre hay alguna manera de que nuestro protagonista los desmenuce y luego haga caldo de picadillo con ellos.

Grouch podrá llevar a cabo toda serie de acciones, desde diferentes golpes con cada arma que consiga, hasta giros, saltos, carreras, o empujones

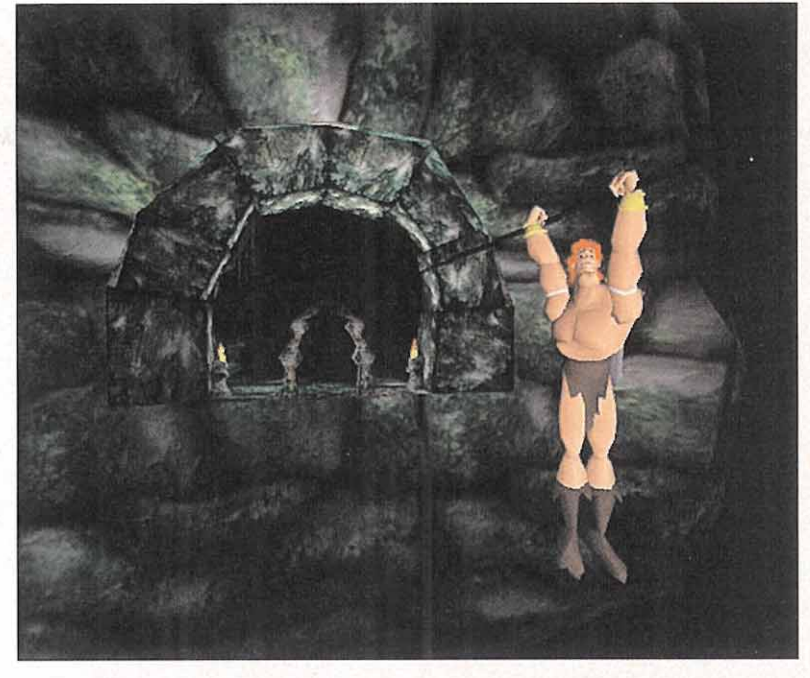
GRAN VARIEDAD DE GOLPES Y MOVIMIENTOS

A fin de dar una mayor espectacularidad a los combates, los programadores han otorgado a Grouch la habilidad de asestar multitud de golpes diferentes con las armas que caigan en sus manos (ya sea una maza, una lanza, un escudo o los mismos puños) lo que nos permite, por un lado realizar toda clase de combos y por el otro, establecer una estrategia de combate que nos alce victoriosos frente a enemigos en apariencia, mucho más poderosos pero que a la larga, sangran igual que hasta el más insignificante de los goblins.

Además de la versatilidad de acciones en el combate, Grouch posee una amplia selección de movimientos que le permitirán superar toda clase de obstáculos físicos que encontremos en el escenario. Podrá rodar, trepar por esca-







La acción se desarrolla en todo momento, bajo una perspectiva tridimensional en tercera persona



Usar una espada contra un esqueleto es como echar arena a un muro.



Las armas no solamente sirven para aplastar los cráneos de los enemigos.



Hasta un bárbaro pseudointeligente sabe cuando hay que salir corriendo.

leras y lianas, descolgarse por precipicios haciendo escalada libre, empujar o tirar de bloques y piedras e incluso andar despacio para no llamar la atención de los guardianes.
El sistema de progreso en la aventura es de lo más clásico, con unos puzzles muy al estilo de títulos como «Tomb Raider», es decir, zonas de habilidad donde hay que calcular los saltos al milímetro, lugares donde a primera vista no hay una salida, pero moviendo una serie de piedras o bloques podemos descubrirla, y por supuesto, llaves que activan una serie de palancas que, a su vez, abren otra serie de puertas y nos dan paso a las estancias donde nos espera el malo más malo, dispuesto a frenar nuestros progresos en los distintos niveles.

DIFÍCIL HASTA PARA GROUCH

En primera instancia, y tras ver la fuerza arrolladora que desborda Grouch por los cuatro costados, podría decirse que no hay dificultad que no pueda superar este héroe (siempre y cuando no hablemos de una cuenta matemática o de decir cuál es la capital de Suiza), pero una vez puestos en faena, vemos con estupor como incluso los dos primeros enemigos con los que nos enfrentamos, suponen serios problemas y, si no andamos listos, la más cierta de las muertes. Ciertamente, los responsables del juego no han estado todo lo acertados que se debería a la hora de equilibrar dificultad y jugabilidad.
En lo que a gráficos se refiere, el uso obligatorio de una tarjeta aceleradora 3D, permite una calidad visual bastante elevada, con un alto grado de detalle, notable sobre todo en los personajes que desfilan por los distintos escenarios. Si bien, se detectan algunos errores de clipping, sobre todo cuando el personaje se encarama al borde de una estructura o está peleando junto a alguna pared, por poner un ejemplo.
Los efectos de sonido se limitan a los gruñidos de cada criatura y al entrechocar metálico de armas, armaduras y escudos y a algunos efectos de escenario como movimiento de rocas, pasos, viento si es que estamos en un escenario abierto, etcétera. Algunos pueden decir que se han quedado un tanto cortos a la hora de meter sonido al juego pero es que, lo que tiene, es realmente lo que necesita, ni más ni menos.
Si somos jugadores lo bastante hábiles y con grandes dosis de paciencia, podemos pasar buenos ratos con «Grouch», gracias a lo variado que es su desarrollo, la diferencia estética existente entre los escenarios y los enigmas y pruebas de habilidad que nos encontraremos, pero si carecemos de la constancia y la experiencia pertinente en el terreno arcade, probablemente acabaremos superados por la desesperación.

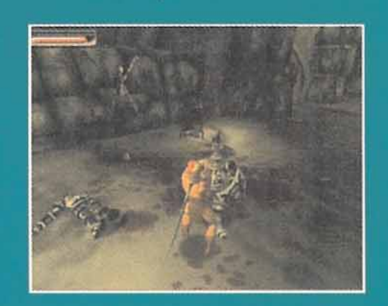
C.F.M.



¡Mira, sin brazos! ¡Mira, sin piernas!

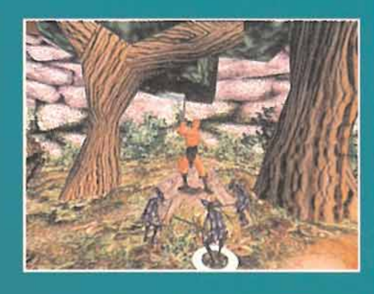


A pesar de que el aspecto de «Grouch», tanto en sus personajes, como en los escenarios, pueda parecernos es un principio más bien infantil, casi tirando hacia los «Picapiedra», resulta que no es tan pueril como parece, ya que desde los primeros compases del juego, en los que tendremos que abrirnos paso a espadazo limpio, veremos como ingentes cantidades de hemoglobina saltan tanto del bárbaro como de los enemigos, al recibir una buena estocada; y ahí no acaba todo, ya que si acertamos bien en alguna de las extremidades de los enemigos, podremos amputársela e incluso decapitarlos. ¿Un juego para niños? Creemos que no.



Gran variedad de peligros

El número de adversarios diferentes a los que nos enfrentaremos en el juego es muy elevado, así como el comportamiento que van a mostrar a la hora de atacarnos. Mientras que algunos, como los soldados de la prisión o los guerreros esqueletos, no dudarán en lanzarse al combate uno contra uno, confiando en su habilidad y en su armadura, otros como los goblins, preferirán atacar en grupos para superar numéricamente a un Grouch, mucho más desarrollado y poderoso, en lo que a músculos se refiere, naturalmente.



- Compañía: **TERMINAL REALITY / GATHERING OF DEVELOPERS / TAKE 2**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA / ACCIÓN**



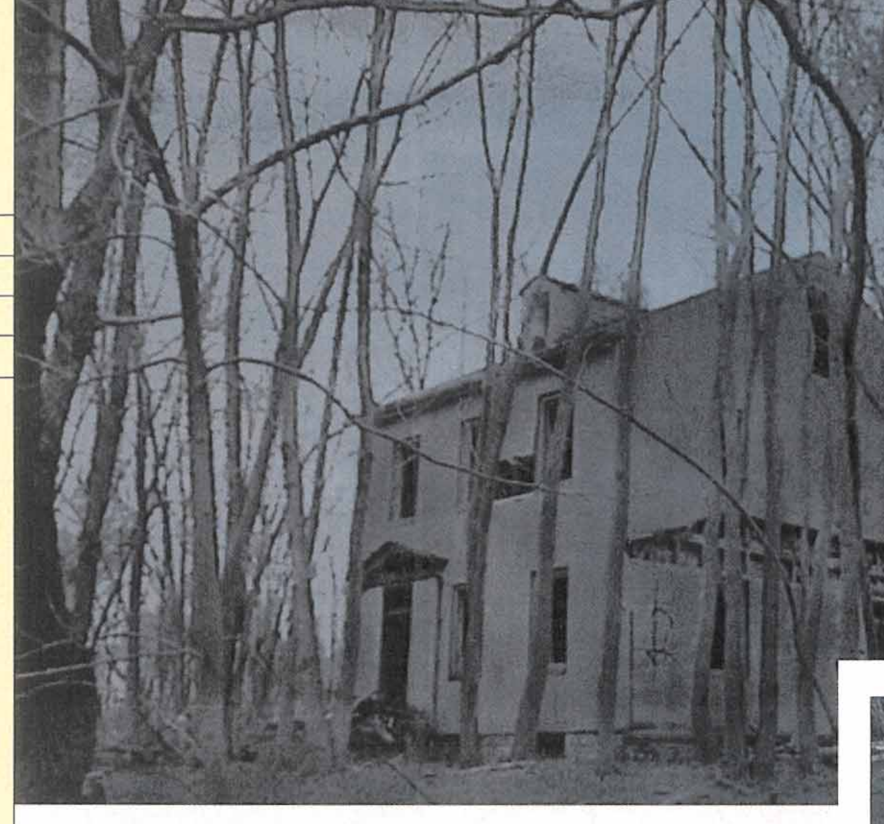
«The Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr» es el primero de una serie de tres juegos inspirados en el film «The Blair Witch Project», cuyo desarrollo se basa en el engine de «Nocturne». Los tres títulos de la saga verán la luz antes de que acabe el año, pero este primero, ha sido desarrollado por Terminal Reality. Por su parte Human Head y Ritual han sumado sus esfuerzos para alcanzar en estos tres programas el éxito que le fue negado, a pesar de su ambicioso desarrollo, al programa para el que se diseñó el engine.

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** No (Recomendada Direct3d Comp.) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	66

Los tiempos de carga son constantes y muy prolongados. La formidable ambientación, los gráficos y el hecho de que las leyendas sean verdaderas hacen el argumento muy interesante. Hay problemas en el control que perjudican severamente la jugabilidad del programa en los momentos de acción.

puntuación total **60**



Blair Witch Project. Volume 1: Rustin Parr

Culto al terror

La misma base tecnológica, potente y aún hoy avanzada, se ha utilizado de nuevo para lograr un ambiente en el que se palpa el terror, con grandes dosis de realismo y un marcado carácter cinematográfico.

Ambientada en 1941, esta primera aventura trata una vieja leyenda americana emplazada en Burkittsville, en la región de Maryland, donde siete niños fueron asesinados. A esa localidad tendrá que desplazarse nuestro agente para investigar el origen de esa ola de terror. Allí descubriremos que la semilla del mal está haciendo estragos entre los lugareños, convirtiéndoles en endemoniados. Gracias a la investigación de las antiguas leyendas del lugar descubriremos lo que hay detrás de todo el misterio. Existe una fuerte conexión con «Nocturne», no sólo por el hecho de que ambos títulos compartan el mismo engine sino también por el guión. Stranger, el personaje principal de aquel programa, aparece varias veces al comienzo de la aventura, en una especie de crossover, dando algunos consejos a la chica protagonista.



En nuestra investigación recorreremos todo tipo de lugares, como este motel de madera, con aspecto destartalado y siniestro.



No faltarán los detalles gore de cualquier película de terror que se precie.

El combate y la investigación, bien explorando sobre el terreno o dialogando con los habitantes del pueblo, son las principales prerrogativas que nos plantea «Rustin Parr», (hay alrededor de 1.700 líneas de diálogo). Los puzzles son más intuitivos y quizá el guión resulta más sólido que en «Nocturne». También la atmósfera terrorífica, oscura y opresiva, que fue un elemento importante en la película, está magníficamente recreada, con la salvedad de que el programa se ha ubicado en una época anterior a la del film.

DANZA DE SOMBRAS

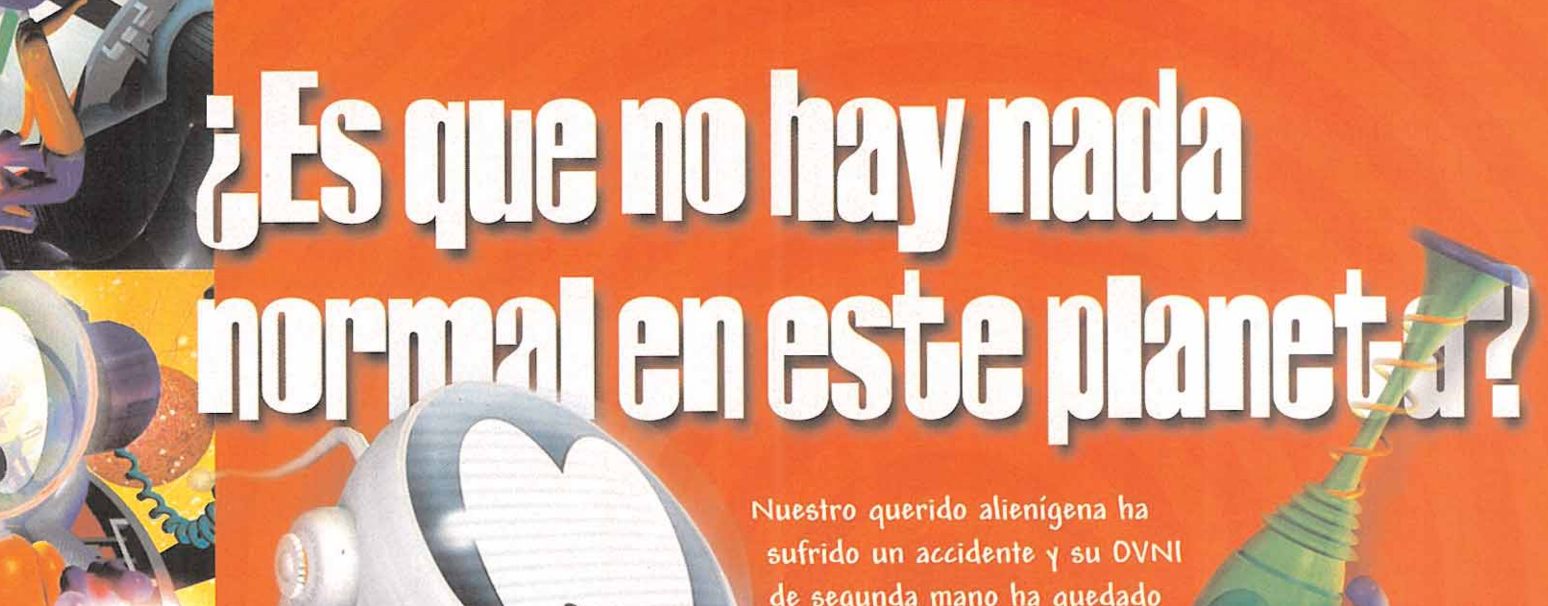
El motor gráfico es formidable. Noches de luna, con niebla, tormentosas y sobre todo sombras que bailan detrás de la luz de nuestra linterna, le dan al programa una calidad visual en la ambientación muy poco común. Pero al igual que en «Nocturne», el utilizar cámaras fijas supone varios inconvenientes. Esto, que no sería un problema en una aventura donde la toda la interacción se limitase a permitirnos manipular objetos y entablar diálogos, se convierte en un asunto delicado cuando se trata de un juego como el que nos ocupa, con una importante componente de acción, que pide a gritos un control preciso y sencillo. Además, nos encontramos con otro problema que es el de los interminables tiempos de carga. Al menos al comenzar la aventura puede que pases casi un tercio del tiempo esperando la carga de una u otra región del escenario.

Una tenebrosa escena de cementerio en la que tendremos que hacer acopio de todo nuestro valor. ¿Qué nos espera en este escenario?

Existe un buen número de accesorios, armas de fuego y otros de diferente utilización, que son fácilmente manipulables. Tenemos un detector la actividad de "ectoplasmas" (fantasmas), una brújula y una agenda en la que se detalla nuestro objetivo paso a paso y donde están descritas todas las pistas y progresos obtenidos. También, la magia hace aparición en el programa en determinadas ocasiones hasta el punto de que podremos aprender hechizos para combatir a las fuerzas del mal. Pero, a la hora de luchar la dificultad está en orientar bien a nuestro personaje cuando está siendo atacado y en moverse con agilidad. Cada vez que la perspectiva cambia es necesario corregir el control.

«Rustin Parr», el primero de los tres capítulos de esta saga es un programa difícil de jugar, ya que posee los mismos defectos y virtudes que «Nocturne». La ambientación es tremenda y tanto los puzzles como el guión resultan muy sugerentes, pero cuando llega la acción el título se vuelve, en ocasiones, prácticamente injugable.

S.T.M.



Nuestro querido alienígena ha sufrido un accidente y su OVNI de segunda mano ha quedado averiado en un extraño planeta. Tendrá que recuperar las piezas perdidas por toda su extensión, explorando los escenarios más locos y enfrentándose a un sinfín de extraños habitantes.

- Combinación de exploración y combate
- Combates humorísticos sin ningún tipo de violencia
- Manejo y cuidado de mascotas
- Más de 30 tipos de personajes

Ya a la venta

ALIEN PARANOIA

3.995 PTAS. 24€

Eclipse Software



www.dinamic.com | 2000

Punto de Mira

- Compañía: **DINAMIC/NEBULA**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN**

Parece que los juegos de acción en 3D que ofrecen una combinación de aventura y combate están en plena ebullición en el mercado. Así nos llega este «Resurrection», apuesta de Dinamic y Nebula por el género, que cuenta tanto un buen número de virtudes como de aspectos no tan brillantes. Su sencillo concepto y rápida entrada del usuario en la acción que desarrolla invita a jugar sin muchas complicaciones, aunque se deberían haber pulido aspectos importantes de la jugabilidad.

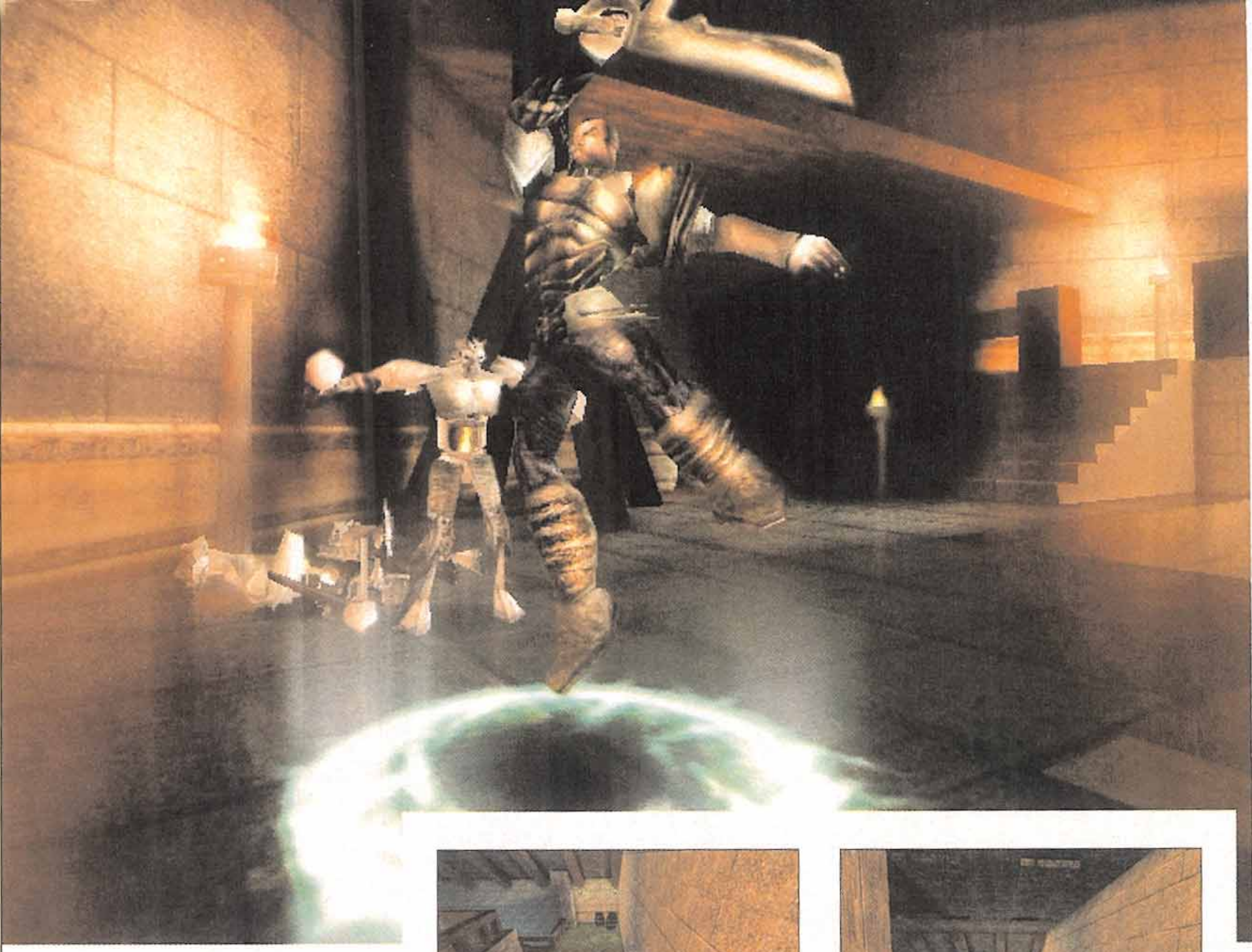


CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (compatible Direct 3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	75

El apartado tecnológico no está a la altura de lo esperado en un juego de estas características. La variedad de los personajes protagonistas y la acción del desarrollo compensan la pobreza gráfica con buenas dosis de adicción. La posibilidad de desarrollar luchas tipo «Street Fighter II» aumentará la vida del juego en nuestro ordenador, aunque se echa de menos la opción de enfrentarnos a un oponente humano.

puntuación total **73**



Resurrection

Acción en 3D



El camino está despejado, y Doménico baja las escaleras en busca de su próximo enemigo.



Doménico es hijo de una bruja y un demonio, lo que le confiere algunas habilidades especiales.

«Resurrection» es un juego de acción en 3D con algunos elementos de rol de género fantástico (que se pueden apreciar más en la ambientación del juego que en su desarrollo). Lo protagonizan tres personajes bien distintos, que se desenvuelven a lo largo de la misma aventura (cada uno en una fase), aunque sus intereses no siempre coincidan, y a veces incluso estarán enfrentados. La historia empieza cuando el sumo sacerdote de una orden oscura, le regala al rey una cría de dragón negro para poder erigir una catedral de su culto en la ciudad. La orden en realidad lo que quiere es alimentar al dragón para que crezca y prepare la llegada de su señor, un poderoso demonio, al mundo de los vivos. El rey, que no se fía un pelo, acepta el regalo pero obliga al sumo sacerdote a permanecer un tiempo en el castillo para tenerle vigilado. En medio de esta historia tan cortesana, aparece un curioso personaje, Doménico, hijo de un demonio y de una bruja, dominado contra su voluntad por la orden. Doménico recibe el encargo de transmitirle al hijo del rey una enfermedad terminal que acabará con su vida en pocos días.

Cuando el hombre-demonio cumpla con su terrible misión entrará en juego Gau, el primer caballero del rey, desesperado por encontrar una curación para el joven príncipe. La última en llegar es Daiko, una sacerdotisa paladín, que en su continuo ir y venir en busca de aventuras, ha llegado hasta un pueblo infectado por las huestes de la orden oscura; y por supuesto, como buena paladín, no se limitará a pasar de largo.

Este es, en principio, el argumento de un título en el que asistiremos al clásico enfrentamiento entre las fuerzas del bien y las del mal, aunque estaremos en los dos bandos.

UN JUEGO "RETRO"

A lo largo de «Resurrection» asistiremos a una serie de escenarios, más o menos siniestros y variados, en los que tendremos básicamente que avanzar y luchar contra los distintos enemigos que nos vayan saliendo al paso. No habrá laberintos de consideración ni tampoco puzzles para resolver. Las llaves de las puertas cerradas se obtienen eliminando al guardia que las posee, y la información sobre el desarrollo de la historia se nos proporciona a lo largo de una serie de escenas animadas. No hay diálogo con NPC ni cosas así. El juego es directamente acción, aunque eso sí, con ciertas dosis de estrategia dependiendo del personaje que nos toque llevar en cada fase. El problema de «Resurrection» es que tecnológicamente se antoja bastante limitado en ciertos apartados, y cuando uno se "mete en faena" tiene la sensación de encontrarse ante

En «Resurrection» avanzaremos por una serie de escenarios donde haremos frente a los enemigos que nos salgan al paso



El combate está a punto de empezar, y el hombre-demonio enseña sus garras.



Un pequeño ensayo de algunos golpes en la soledad del jardín.





Al principio del juego, Gau tendrá que enfrentarse con autómatas para conseguir una poderosa espada.



Esta dama espectacular no es otra que Daiko, la poderosa bruja que tratará de liberar un pueblo de la invasión maligna, empleando para ello su magia y sus armas cortas.



Cada personaje presenta habilidades especiales y únicas que deberá utilizar constantemente







algo ya visto. Los escenarios están resueltos de una forma demasiado pobre, en ocasiones decepcionante (el agua del estanque de la primera fase), que le resta muchos enteros al juego. Y tres cuartos de lo mismo para el movimiento, que no sólo no resulta muy realista, sino que encima tampoco es especialmente fluido (a veces no responde con rapidez a las órdenes dadas). La cámara también ofrece algunos problemas y en determinados momentos parece sufrir algún que otro traspiés que provoca unos efectos algo sospechosos (como saltos del zoom).

El control de los personajes sí es más moderno. Al igual que en títulos como «Quake», dirigiremos el movimiento con el cursor y la "vista", y el combate con el ratón. Podremos correr, lanzar hechizos o trepar por el techo, según el personaje que controlemos en cada misión.

TRES FORMAS DE JUGAR

El hecho de que el juego esté protagonizado por tres personajes distintos no es en absoluto gratuito, ya que cada uno de ellos requiere de una estrategia concreta a la hora de jugar. Doménico es una mezcla entre Lobezno (el de los X-Men) y Spiderman. Tiene una especie de garras retráctiles que emplea para combatir y para pegarse al techo como una lapa cuando se trata de superar determinados tramos o pasar desapercibido (aunque para subir al techo necesita recurrir a su maná). Sus armas son, pues, el sigilo y la oscuridad. Gau es justo lo contrario a Doménico. Su enorme tamaño hace que le resulte imposible pasar desapercibido, por mucho que se empeñe. Este gigantón, primer caballero del rey, no tiene más argumentos que la fuerza bruta, y en ellos y en su enorme espada de sierra, basará todas sus acciones. La contundencia es su mejor virtud y es el único de los tres que puede desenvolverse sin problemas contra más de un enemigo a la vez. La magia es el punto fuerte de Daiko, la sacerdotisa paladín. Tiene dos hechizos: uno de invisibilidad y otro que lanza bolas de energía. Es la única que puede matar enemigos a distancia, aunque por supuesto tampoco se anda con bromas en el cuerpo a cuerpo. El desarrollo de los combates no es especialmente satisfactorio, pero no está nada mal. Las acciones de los personajes son básicamente dos: atacar o cubrirse. Luego los ataques pueden ser de varios tipos, incluyendo fintas por los lados o estocadas al corazón. Aunque al principio parezca que no, si se llegan a controlar los movimientos de los personajes, puede llegar a ser francamente emocionante un combate con varios enemigos a la vez (aunque la prudencia aconseje ir buscándolos de uno en uno); sobre todo si se controla a Gau, el guerrero. Los enemigos no son precisamente "marcianitos" de arcade y llevará tiempo acabar con cada uno de ellos. En este sentido, la dificultad del juego es otro factor a tener muy en cuenta, y el último mono de los guardias enemigos te "pondrá las pilas" si te descuidas un momento.

Un juego que colmará tus expectativas, si te gusta la acción y los ambientes fantásticos y no eres demasiado exigente con el aspecto tecnológico de los juegos.

L.E.C.



Un guardia asustado se enfrenta al poderoso Gau, con pocas expectativas de supervivencia.



La poderosa armadura y su enorme espada son los mejores argumentos de Gau.

El modo lucha





«Resurrection» permite, además de jugar todas las misiones de la aventura, enfrentarnos a otros guerreros en una especie de ring improvisado y en las mismas condiciones de juegos tan conocidos como «Street Fighter II», esto es, con una barra de energía en la parte superior, un contador de tiempo en el centro, un juego al mejor de tres asaltos, y una perspectiva pseudo 3D. En este caso, lo de esta nueva perspectiva puede crearte ciertos problemas si has decidido jugar primero la aventura (que es totalmente 3D), pero en unos minutos de acondicionamiento estarás listo para machacar a tus rivales. Los enemigos en el modo lucha son más o menos los mismos que uno se ha ido encontrando a lo largo de la aventura, en orden de dificultad. Así que primero nos encontraremos con los soldados de palacio y los capitanes, para acabar en los sacerdotes o monstruos de las fases avanzadas. Eso sí, para luchar sólo podremos elegir a uno de los tres protagonistas, que a veces verán mermadas sus habilidades, como en el caso de Doménico, que al tratarse de un combate directo no podrá hacer uso de su principal arma: el sigilo. Se echa mucho de menos que en el modo multijugador se pudiera jugar con otros opo-





Punto de Mira

Compañía: **FUNATICS/THQ**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Los juegos de estrategia, cuya temática es la de darnos las riendas de una civilización, se han establecido sólidamente desde que el género fue introducido en el mercado de los compatibles. Últimamente, la proliferación de estos programas ha sido menor pero, después de su época dorada, todavía muchos aficionados demandan la aparición de nuevos títulos en esta línea. Y para cubrir esa demanda nos llega «Cultures», un juego ambientado en el mundo vikingo.

CPU: Pentium II 266 MHz • RAM: 64 MB • HD: 122 MB • Tarjeta 3D: No (Recomendada Direct 3D Comp) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	66

Gráficamente, escenarios, objetos y personajes aparecen muy detallados con un estilo visual cómico y desenfadado. No son impresionantes ni realistas pero todo está animado y da una estupenda sensación de variedad y riqueza visual. «Cultures» no es un juego malo en ninguno de sus aspectos pero resulta algo monótono y poco original. Se tienen en cuenta muchas posibilidades destinadas a determinar el futuro de nuestros "ciudadanos" vikingos.

puntuación total **68**



Cultures
Tras la estela del cometa vikingo

«Cultures» es un juego de estrategia de gestión de recursos muy tradicional. Ofrece prácticamente todos los elementos y características comunes en este estilo de juegos. Tratos comerciales, gestión de recursos, investigación, operaciones militares..., el juego contempla, en definitiva, todas las funciones que pueden hacer de nuestra cultura la más próspera. «Cultures» integra un tutorial por partes en el que se trata de forma independiente cada uno de estos aspectos. Después podemos iniciar cada uno de los seis escenarios de los que se compone. Este título está emplazado curiosamente en América. Pese a lo raro que puede parecer que indios americanos y vikingos compartan un mismo territorio, existe una teoría que otorga al pueblo vikingo el honor de ser los primeros procedentes del viejo mundo; claro que eso todavía está por ratificar.
La leyenda vikinga nos señala nuestro objetivo final: buscar los seis elementos de un cometa con los cuales será restaurado, según sus creencias, la armonía en el pueblo vikingo. En interfaz, el juego es igualmente clásico. Con menús desplegables que facilitan el acceso a cualquier función; además puede consultarse el nivel de experiencia de cada vikingo o centrarlo en pantalla. Cuando entren en combate, aparecerá una barra sobre cada vikingo indicando su nivel de salud.



El entorno nos ofrece todo lo que necesitaremos para la comunidad, pero habrá que salir a buscarlo.



Ninguno de nuestros personajes tardará en encontrar un compañero con el que garantizar el aumento de la población de la tribu.

ESTRATEGIA AL ESTILO CLÁSICO

El programa tiene una estupenda diversidad de posibilidades para determinar los progresos de nuestro pueblo, en ámbitos que van desde la interacción con el escenario, con otras culturas, las relaciones personales entre los componentes de nuestro pueblo e incluso las profesiones a las que pueden dedicarse.
Hemos de facilitar que se construyan todas las infraestructuras necesarias para permitir a nuestra cultura aumentar su descendencia, abrir nuevos caminos en la búsqueda de nuevas profesiones que serán cada vez más complejas. Manejar con tino todo lo que nos da la naturaleza y convertir terreno salvaje e inexplorado en habitable, permitirá que nuestra economía vaya mejorando poco a poco. El combate y la diplomacia, son elementos secundarios en «Cultures», puesto que el programa se centra en la gestión de recursos, aunque tampoco hemos de descuidar la necesidad de desarrollar una fuerza militar con el suficiente poder de persuasión sobre nuestros rivales.
Cada escenario plantea diversos objetivos que han de cumplirse uno tras otro. Entre tanto iremos encontrando diversas situaciones que deberán ser resueltas; ataques de otras tribus, falta de recursos y alimentos... Cada uno de los vikingos representan una pieza dentro del engranaje que puede alcanzar a dominar una disciplina o poseer un talento innato y exclusivo; algo que no podemos permitirnos descuidar. Su tratamiento en el programa es, a grandes rasgos, independiente, de modo que necesitarán llevar satisfacer sus necesidades, buscarán tiempo para trabajar y también un compañero/a con el que casarse y tener descendencia.
«Cultures» ofrece estrategia clásica, con multitud de opciones y de posibilidades en lo referente a la gestión de recursos. La innovación o la originalidad no son adjetivos con los que podamos calificar al programa pero en un cómputo global todos sus elementos poseen un nivel, cuando menos, aceptable. Es un programa no muy ambicioso en el apartado técnico a pesar de contar con gráficos muy detallados y una IA individualizada en cada personaje. En definitiva, no cuenta prácticamente con nada que no se haya visto ya, pero el contenido del programa, y el balance entre jugabilidad y posibilidades de juego es acertado.

S.T.M.

Existen diversos objetivos en cada escenario que tocan todos los aspectos para el progreso de la comunidad, recursos mineros, agricultura, etc.



Punto de Mira

Compañía: **ION STORM/EIDOS**
En preparación: **PC**
Género: **ARCADE / JDR**



Ion Storm ha finalizado uno de sus proyectos más importantes. Tras meses de seguimiento continuado, disponemos de una versión final de «Deus Ex» que nos da una visión global del resultado de estos tres años de trabajo. ¿Han logrado lo que pretendían o el programa ha quedado por debajo de sus posibilidades?



CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64 MB • HD: 150 MB • Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Internet).

TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	72

No encontramos ninguna mejora en las posibilidades del motor gráfico utilizado. La carga de las diferentes zonas es muy rápida para el tamaño de las mismas, haciendo que el tiempo de espera pase casi inadvertido. No se nota ningún parón en la acción, incluso aunque se juegue en resoluciones altas como 1024 x 768 y con 32 bits de texturas.

puntuación total **70**



Deus Ex

Un motor anticuado

En «Deus Ex» vamos a encarnar a un agente especial de las fuerzas del orden que forma parte de un equipo de asalto y combate encubierto. Nuestro cuerpo ha sido sometido a fuertes operaciones quirúrgicas que nos han convertido en una especie de cyborg, capaz de aumentar la capacidad de visión, la fuerza, la resistencia y la rapidez muy por encima de los límites humanos.

Deberemos llevar a cabo acciones de asalto y rescate, que el cuerpo normal de policía no puede realizar. Desde el comienzo somos adiestrados en todas las disciplinas de combate, así como en electrónica, informática y medicina para convertirnos en eficientes y autosuficientes máquinas de matar.

De esta manera da comienzo un título largamente esperado por todos los seguidores del género de acción, pues «Deus Ex» prometía algo más que una sucesión de niveles repletos de enemigos, disparos y sangre por doquier. Entre otras cosas, encontraríamos una libertad de acción superior a lo visto hasta el momento, y un componente JDR centrado en la formación de nuestro personaje, que iría ganando experiencia con la realización de las misiones, lo que nos permitiría aumentar nuestro dominio en ciertos campos bélicos, como armamento pesado, rifle, pistola o combate cuerpo a cuerpo y en otros relacionados con la supervivencia, como la natación, informática o apertura de cerraduras, a fin de ir consiguiendo un agente que fuera acorde a nuestras preferencias.

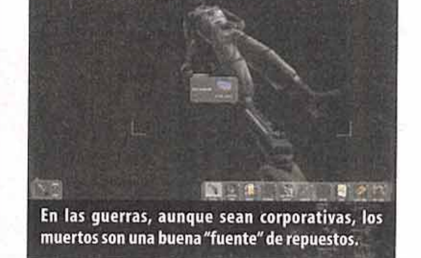
Podemos formar a nuestro agente de mil y una maneras, gracias al sistema de habilidades

La cuestión principal es que han conseguido simular muy bien este aspecto JDR, pues las acciones del personaje realmente se ven condicionadas por la experiencia del mismo. En lo que no han tenido tanto éxito es en plasmar los distintos factores personales de forma correcta en la acción propiamente dicha pues, de nuevo, ésta se centra en poco más que un "dispara y esquiva" de sobra conocido por todos los aficionados al género.

Un aspecto que cobra importancia es el dinero, ya que con él podremos comprar mejoras para nuestro cuerpo, como escudos corporales, mayor fuerza para mover objetos pesados o mayor potencia para las piernas –lo que nos permitirá movernos más rápidamente–, así como armamento y munición que nos irá ofreciendo la gente durante las misiones, y dado que precisamente la munición es un bien escaso, nunca estará de más disponer de algunos dólares en el bolsillo.



Las armas con mira telescópica nos ofrecerán una visión más cercana de los enemigos, entre otras cosas.



En las guerras, aunque sean corporativas, los muertos son una buena "fuente" de repuestos.



Un grupo terrorista ha decidido volar la Estatua de la Libertad en mil pedazos con una bomba.



En el tutorial aprenderemos las tácticas básicas de lucha, combate armado y supervivencia.











La ballesta es una de las armas más recomendables si nuestra estrategia va a ser el sigilo.

Ion Storm ha demostrado un poco de dejadez al no haber intentado mejorar el motor de «Unreal»



En ciertas partes de la ciudad encontraremos gente que nos venderá munición y objetos útiles.

UNA MUESTRA DE DEJADEZ

Al echar mano del juego y adentrarnos en la aventura descubrimos con contrariedad, una grave muestra de dejadez por parte de los programadores que no se ha preocupado en lo más mínimo en cambiar, o por lo menos aumentar, las posibilidades del motor de «Unreal»; algo que se suele hacer siempre que se adquieren los derechos de un engine para programar un juego posterior a aquel para el que fue creado.

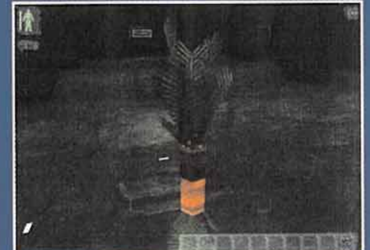
Así, vemos unas más que evidentes similitudes tanto a nivel visual –pues el estilo de los escenarios, personajes e incluso armas, es idéntico– como sonoro –puesto que también han utilizado el espectro de sonidos y samplers para la música y los efectos, de ahí que incluso la banda sonora resulte familiar para los que hayan jugado con anterioridad a «Unreal» y «Unreal Tournament»–. De todas formas, no por ello hay que optar por crucificar directamente a esta producción porque en lo que a jugabilidad y adicción se refiere, que es lo que al final cuenta, «Deus Ex» está "sobrado". Las posibilidades de generación y formación de personajes, gracias al sistema de habilidades tecnológicas, físicas y de supervivencia, son enormes y además la interacción con el entorno llega casi al cien por cien, pudiendo mover objetos de lugar, usarlos para nuestro beneficio, construyendo coberturas o incluso activar maquinaria pesada.

Una lástima que no hayan sabido trabajar todo lo que debieran el proyecto, pues al final se ha quedado en un quiero y no puedo que, si bien satisfará a muchos incondicionales del género, también decepcionará a una gran parte de los posibles compradores, pues el tiempo que han tardado en programar el juego, en absoluto se corresponde con la calidad final.

C.F.M.

Una interacción total





Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención de «Deus Ex» es la sorprendente interacción que nuestro personaje tiene con el entorno. Podemos recoger prácticamente cualquier objeto y utilizarlo para nuestro beneficio. Tendremos la posibilidad de colocar cajas formando una especie de escalera para llegar a lugares elevados, podremos mover plantas, mesas o sillas para que nos sirvan de cobertura o coger los cadáveres o cuerpos inconscientes de nuestros adversarios para evitar levantar sospechas entre el resto de sus compañeros. Demoler puertas o paredes, encender lámparas, forzar cerraduras, activar ordenadores..., prácticamente podremos llevar a cabo durante el juego casi cualquier acción que se nos ocurra.

Los primeros pasos



Comenzamos nuestras andanzas a los pies de la derruida Estatua de la Libertad, donde hemos quedado con un contacto que nos dará una llave electrónica de la puerta que da acceso al cuartel enemigo. Hay diversas zonas controladas por la policía, como aquella en la que da comienzo la misión. Un buen truco para comenzar de manera fácil nuestras andanzas y sin gastar ni un ápice de munición, arriesgando además, lo mínimo posible nuestra integridad física, es llamar la atención de los maleantes que hay en las cercanías del muelle donde desembarcamos y atraerlos hacia el robot de defensa que está patrullando por ahí, dejando que éste los despache a conciencia, pudiendo además recoger todas sus pertenencias a posteriori. Debajo del muelle, en el agua, a la que se puede acceder por una escalerilla que hay al principio, hay dos cajas de suministros, una con un multitool y otra con una recarga de bioenergía.

De todas las opciones de armamento que nos ofrece nuestro hermano al principio, es decir, el rifle con mira telescópica, el lanzamisiles y la ballesta con dardos tranquilizantes, la opción más acertada es la última pues con un solo proyectil, que por cierto, pueden encontrarse muy fácilmente en el escenario, acabaremos en segundos con nuestros enemigos, sin llamar la atención de los demás.

Procurad encontrar en el pequeño puesto de avanzada, dentro de la trampilla, la granada de impulsos electromagnéticos que servirán para deshabilitar al robot de defensa que está patrullando por la zona.

La clave para abrir la puerta del puesto de avanzadilla es 0451 y para acceder al ordenador habrá que introducir como Login SATCOM y como clave UNATCOM_001.



Compañía: **ACTIVISION**
Disponible: **PLAYSTATION**
Género: **ARCADE/AVENTURA**

Además de las veintinueve misiones del juego, hay quince precreadas en el editor de misiones



Una vez que finalicemos el juego con los dos personajes disponibles, accederemos al manejo de un tercero

Tarjeta de memoria recomendada • 1cd • 1 jugador.

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

El editor de misiones tiene un manejo realmente sencillo y la posibilidad de grabar los escenarios en tarjetas de memoria es una opción que se agradece mucho. Los movimientos de los personajes están tan bien realizados que dan la sensación de haber sido sacados de modelos reales. El juego podría haber tenido mucha más calidad gráfica de haberse hecho para otro soporte

puntuación total **84**



Tenchu 2
El asesinato como arte

La compañía Activision vuelve a darnos la oportunidad de adentrarnos en el oscuro y peligroso mundo de los ninja. Una raza de asesinos japoneses que tuvieron plena actividad durante el Japón Feudal. Eran conocidos por su gran eficacia y sigilo, así como por su habilidad a la hora de convertir en un arma cualquier cosa que cayera en sus manos. La leyenda llegó a atribuirles poderes mágicos como invisibilidad y control del clima.
Desde la puesta a la venta de «Tenchu», con un éxito inesperado ya que alcanzó más del millón de copias vendidas en todo el mundo, y el lanzamiento de esta segunda parte, no ha transcurrido un intervalo de tiempo excesivo, y es que el público demandaba nuevas aventuras de estos fabulosos ninja.
Con un giro argumental inesperado, los diseñadores de «Tenchu 2» han decidido hacer una regresión en la historia, siendo los acontecimientos de esta segunda entrega, anteriores a los de «Tenchu». Manejando a los tres aprendices de ninja protagonistas, tendremos que llevar a cabo todas las acciones para las que han sido entrenados: ocultación, lucha armada, espionaje, etcétera. Para ello, podremos usar toda suerte de armas de largo y corto alcance, desde los conocidos shuriken, hasta granadas, pistolas con dardos venenosos, flechas explosivas o bombas de humo, entre otras. Y por supuesto, nuestro propio cuerpo, perfectamente entrenado en el arte del combate sin armas.
El juego se dividirá en veintinueve misiones, tanto diurnas como nocturnas, en las que tendremos que llevar a cabo acciones tan dispares como repeler el ataque a una aldea, cuando el enemigo nos supera en números de treinta a uno, o liberar a un grupo de aldeanos, hechos presos por un cruel señor feudal.
Hay una novedad incluida en «Tenchu 2» que, con toda seguridad, aumentará la vida del juego (ya de por sí larga). Se trata de un editor de misiones que nos va a permitir crear un número infinito de misiones nuevas, o jugar y modificar quince ya precreadas, pudiendo guardar nuestras creaciones en una tarjeta de memoria que disponga de, al menos, un bloque libre y así, enseñarle a nuestros amigos nuestra creación y proponerles que jueguen e intenten resolverla.
En lo que a posibilidades de acción se refiere y a la diversión que puede ofrecernos, «Tenchu 2» se merece unas notas que rozan el sobresaliente, ya que la libertad de acción que tenemos es prácticamente total. El aspecto técnico es igualmente notable, ya que aprovecha al máximo la capacidad de la Playstation, cosa que ya lleva ocurriendo desde hace mucho con la mayoría de juegos importantes hechos para esta consola.
«Tenchu 2» de Activision es una oportunidad perfecta de disfrutar de una de las mejores aventuras de acción del momento, así como de provocar "la envidia" a los usuarios de PC que de momento, no pueden gozar de ella.

C.F.M.


A través del inventario accederemos a todas las armas y objetos. Solamente a golpe de botón podremos llevar a cabo esta acción.


Los combates pueden desarrollarse en los lugares más peculiares, como los tejados de una aldea donde además de fuerza habrá que demostrar agilidad


Habrá diferentes cámaras a nuestra disposición, desde la frontal, hasta una que nos permite ver lo que tenemos a nuestras espaldas


Los ninja son maestros del camuflaje y cualquier pared suelta o baldosa mal fijada les puede servir de escondite para sorprender a sus enemigos


La sorpresa es un factor muy valioso para los ninja, por lo que elegirán siempre rutas de entrada y salida atípicas.

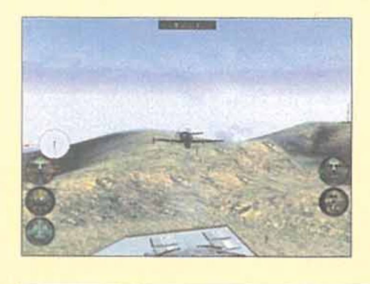

El Capitán Trueno
En la montaña de los suspiros
La aventura gráfica
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Punto de Mira

- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULACIÓN/ARCADE**



Si estás preparado para trasladarte a los EE.UU de los años 30 (enfrascados en una ficticia guerra civil) y convertirte en un piloto que trata de sobrevivir en el caótico espacio aéreo norteamericano (plagado de piratas); si te gustan los juegos de acción y en un entorno cuidado hasta sus últimos detalles, «Crimson Skies» es, sin duda alguna, tu mejor elección.



CPU: Pentium 166 Mhz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta:** Sí. • **Multijugador:** Completo (incluido MSN Gaming Zone)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	84

El argumento y la ambientación del juego es uno de sus puntos fuertes por su originalidad y su desarrollo, cuidado hasta sus últimos detalles. «Crimson Skies» es más un arcade que otra cosa, y decepcionará a los amantes del simulador de vuelo realista. Las misiones no sólo consistirán en matar a todo lo que se mueva, a veces habrá que realizar misiones especiales como recoger a un personaje de un tren en marcha.

puntuación total **84**



Crimson Skies

Por los aires

Una de las piezas fundamentales de este juego de Microsoft es su argumento, original donde los haya: una historia de ciencia-ficción ambientada en los años 30. Y sí, no me he vuelto loco, he dicho ciencia-ficción y años 30. «Crimson Skies» se desarrolla en los EE.UU de principios de siglo, pero con algunas modificaciones sustanciales que alteran sensiblemente la Historia que conocemos. Aquí, en lugar de una revolución del automóvil (que en todo caso fue posterior) se ha producido una revolución del aeroplano, y ahora quien más quien menos tiene un avioncito para trasladarse de un lado a otro del país; y si no pues usa los dirigibles como si fueran autobuses. Y eso no es todo, porque el país, como consecuencia del crack del 29, se encuentra sumido en una terrible guerra civil con múltiples frentes (algo parecido a la historia del «Give me liberty» de Frank Miller). En este caos no podían faltar, los grupos organizados de bandidos que buscan hacer su "agosto". Y por supuesto, todo todo se desarrolla desde el aire.

UN JUEGO PARA AVENTUREROS

John Howard, el jefe de diseño de «Crimson Skies», nos decía en la preview que habían intentado hacer un juego en el que la gente se pudiera sentir como un héroe de película, un juego de aventuras en el sentido clásico de la palabra, y eso es exactamente lo que han conseguido. «Crimson Skies» se desarrolla en una serie de misiones a lo largo y ancho de los EE.UU (Hawai, Hollywood, Rocky Mountains, Manhattan...) en las que, siempre a los mandos de nuestro avión y acompañados de nuestro clan, tendremos que resolver determinadas situaciones dentro del contexto general de la historia del juego. Las misiones no siempre consistirán en destrozar todo lo que se nos ponga por delante, también habrá que hacer cosas como recoger a algún personaje de un tren en marcha o explorar el interior de una cueva en un volcán de una isla de Hawai. Pero no os preocupéis porque básicamente lo que hay que hacer es pilotar y disparar. Y para ello, Microsoft ha creado un juego en el que los elementos propios de un fiel simulador de combate aéreo han dejado vía libre al arcade más desenfrenado. De esta forma, las tareas propias de un piloto han sido simplificadas hasta la mínima expresión. Nadie perderá tiempo en encontrar al enemigo o en aprender los complicados mandos de la cabina: todo se reducirá a buscar la manera de cumplir la misión cuanto antes y con el menor número de bajas posible.

Además de la campaña, el juego ofrece un

Lo mejor del juego es la ambientación, que destaca por su originalidad y por su desarrollo, cuidado hasta el mínimo detalle

Entre otras cosas podremos disparar la clásica ametralladora y también misiles.



El avión ha sido alcanzado y pierde altura peligrosamente. No tardará mucho en estrellarse.

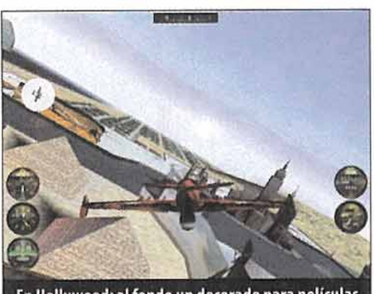


Un escenario en medio de las montañas. Habrá que maniobrar con mucho cuidado.

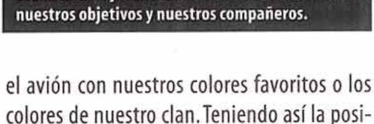

Nuestro caza desciende desde las nubes y se lanza a derribar a uno de los cazas rivales.

«Crimson Skies» es más un arcade que un simulador de vuelo en sentido estricto.


Esta cámara es la más recomendable para el combate, ya que ofrece una visión más amplia del entorno.


En Hollywood; al fondo un decorado para películas espaciales, bajo el avión uno para pelis históricas.


Los círculos rojos nos indican donde se encuentran nuestros objetivos y nuestros compañeros.


Un autogiro personalizado. El juego también ofrece multitud de vistas para no perder detalle.

buen número de misiones independientes, con su propia historia y con títulos tan sugerentes como «Honor al estilo Hollywood» o «Yo y mi bocaza». Las misiones también se pueden personalizar completamente, cambiando escenarios y condiciones de éxito, para jugar contra la cpu o contra rivales humanos en red o en internet. Aparte del gran número de aviones disponibles y algún que otro helicóptero (que podremos ir mejorando durante la campaña), en el apartado de creación de misiones también se pueden diseñar nuevos modelos de avión. Combinando un buen número de elementos estructurales, como carrocería, motor, armamento, etcétera..., pasando por las inevitables insignias en alas, cola y cuerpo, o la posibilidad de pintar el avión con nuestros colores favoritos o los colores de nuestro clan. Teniendo así la posibilidad de personalizar al máximo nuestra herramienta de combate.

AVIONES INCREÍBLES

Los diseñadores de «Crimson Skies» dicen haber buscado el término medio entre la aventura arcade más genuina y ciertas dosis de realismo para evitar un juego de "dibujos animados", pero está claro que cada vez que han tenido dudas sobre el tema se han inclinado hacia lo primero. Y esto se ve claramente en los aviones, por poner un ejemplo, que aunque tienen un diseño que recuerda vagamente a un avión de finales de los años treinta, presentan una serie de características que los convierten casi en dignos rivales de un caza TIE. De entrada son rapidísimos, y parecen haber olvidado ciertas leyes de la física. Funcionan casi como un reactor, porque, por ejemplo, apenas pierden velocidad en los ascensos (igualito que los aeroplanos del «Barón Rojo», ¿verdad?). Y las armas, qué decir de las armas..., pues que impactan y suenan como si estuviéramos disparando con un cañón. Ah, y también se pueden disparar misiles, entre otras cosas. La velocidad del juego, en general, es muy rápida, pero se ha conseguido un equilibrio para no convertir los combates y las misiones en una especie de caos para hiperactivos. Quizá, aunque sea lo menos llamativo, esto es lo mejor del juego y uno de los elementos fundamentales de su inmenso poder adictivo. La ambientación es la parte más "realista", no sólo porque las cosas parecen de los años 30 (con ese pequeño y original toque futurista que nos recuerda que esto no es un juego histórico en el sentido más científico de la palabra) sino también porque en todo lo que rodea al título (empezando por el propio manual de instrucciones) se puede ver el empeño de Microsoft en que el jugador se envuelva en la historia y el mundo paralelo que nos ofrece «Crimson Skies».

Los gráficos merecen ser destacados por su buen nivel de calidad y sus detalles. El movimiento de los aviones y los escenarios es suave, y el diseño de las unidades en general es muy atractivo. Un juego con un alto nivel tecnológico, una ambientación cuidada hasta los últimos detalles y una vocación arcade que colmará las expectativas de los jugadores más exigentes.

L.E.C.

Un aventurero de los de antes

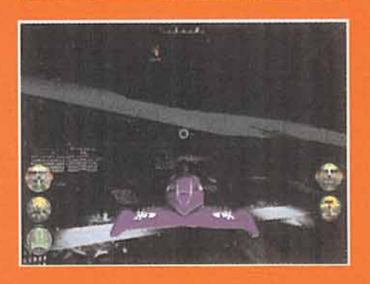
«Crimson Skies» es un programa que reúne todos los elementos para convertirse en un arcade de los que te dejan pegados al ordenador durante una buena temporada. Tiene la velocidad de acción justa para no decepcionar al jugador habilidoso y para no volver loco al novato. Ir avanzando a lo largo de las misiones no resulta muy complicado. Además, los combates aéreos son fáciles de entablar y resolver, para evitar los tiempos muertos buscando al enemigo. Por si todo esto fuera poco los aviones son muy atractivos. Rápidos, duros, muy bien armados; resulta una delicia pilotar uno de esos cacharros. Los escenarios además son conocidos: rascacielos de Manhattan, decorados de estudios de Hollywood, misteriosas islas de Hawai llena de montañas insospechadas..., lo que aumenta la emoción durante el juego.



Para completar todos estos elementos, Microsoft ha creado todo un mundo paralelo que aúna el atractivo histórico de la época con un entorno totalmente nuevo (la ficticia guerra civil, la ficticia revolución de la industria aeroespacial), en un ambiente que recuerda a las películas de aventuras de toda la vida. Todos estos elementos hacen de «Crimson Skies» un programa con un acabado excepcional y lleno de detalles que seducirán a cualquier aficionado al género.

Diseña tus misiones y tu avión



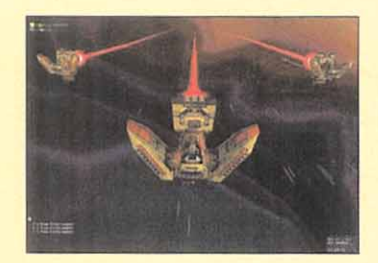


Tanto en las misiones como en la campaña, podrás modificar las características de tu avión, cambiando incluso el motor, por ejemplo, por uno más ligero para poder cargar con armas más potentes. Según sea tu forma de volar y combatir, así tendrá que ser tu vehículo.

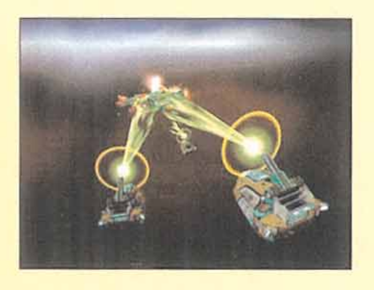
Si eres un maestro de las acciones evasivas, y prefieres perder blindaje y potencia de fuego en pro de la velocidad y la agilidad de tu avión, lo mejor es que elijas un Ford Hoplite (una especie de autogiro). Pero si prefieres pilotar un peso pesado del aire, con contundencia para derribar un dirigible sin despeinarte, tendrás que optar por un Devastator. Y si ninguno te gusta, puedes crear tu propio modelo, empleando todas las carrocerías, motores, armas, etcétera..., disponibles, además de los colores y las insignias, que no son pocos.

El modelo creado podrá usarse tanto en las misiones instantáneas como en las partidas con otros jugadores. A lo largo de la campaña, a medida que vayas consiguiendo más dinero, podrás ir mejorando tu avión, o incluso comprarte uno completamente nuevo, de la misma manera que ocurre en las misiones especiales.

Compañía: **BARKING DOG/SIERRA**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Barking Dog le ha dado su propia estética tanto a las naves como al entorno, la cual quiza no guste a los incondicionales de «Homeworld»



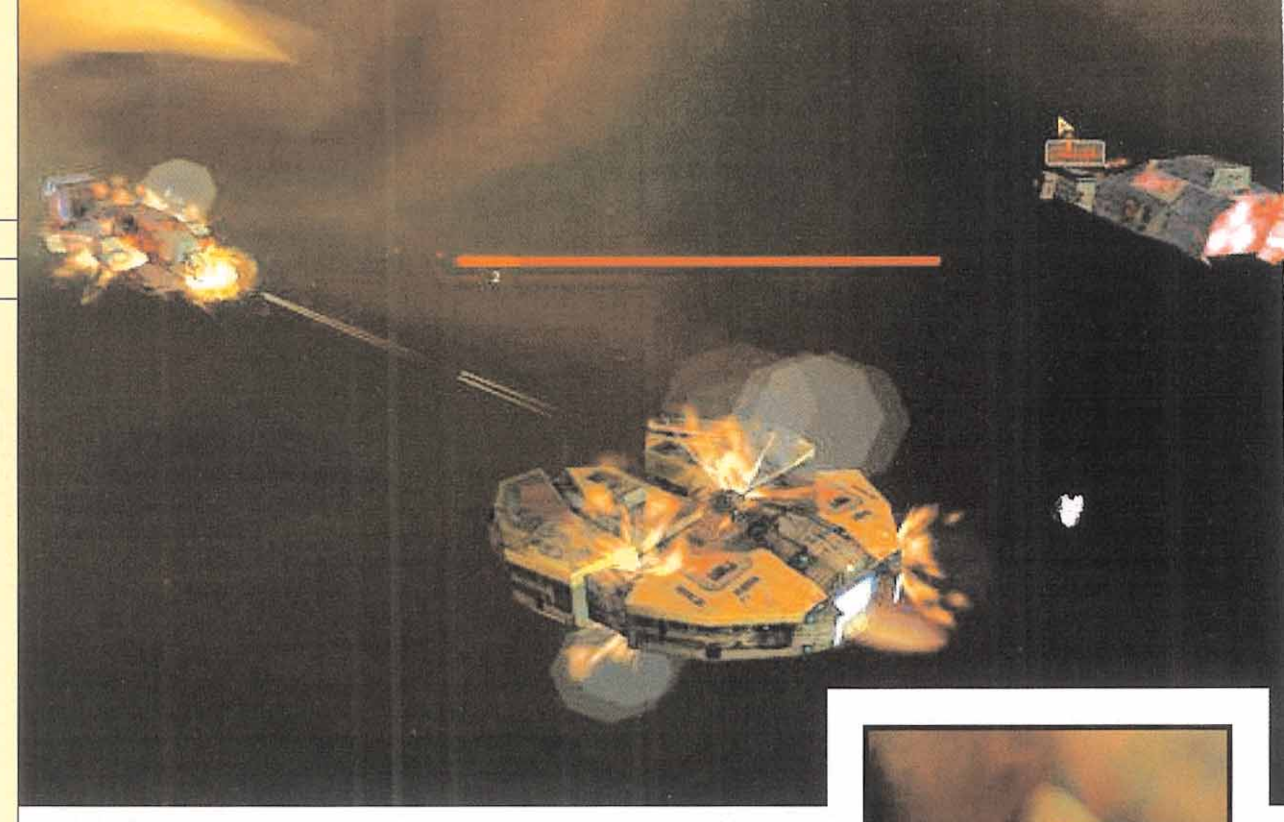
CPU: Pentium II 266 MHz • RAM: 32 MB • HD: 250 MB • Tarjeta 3D: Sí (recomendada OpenGl, Direct 3D y Glide) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, módem, serie, Internet)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	87

Quienes compren «Homeworld Cataclysm» podrán jugar vía Internet, usando los mismos servidores de «Homeworld». Las naves son mucho más toscas y básicas que las estilizadas naves de «Homeworld». Las misiones están muy bien ideadas y sorprenderán, sin duda, a todo el mundo por su gran originalidad.

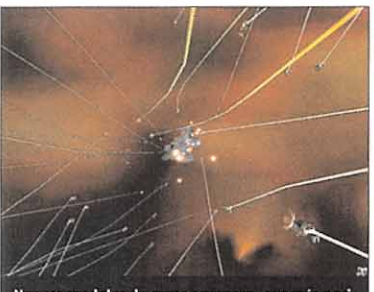
puntuación

total **84**



Homeworld Cataclysm
La nueva generación

La posible extinción de una raza es el argumento que nos presenta esta nueva entrega de la exitosa serie «Homeworld». La historia se centra varios años después de la reconquista del planeta que ponía fin a la primera parte. Los Somtaaw, encontraron en uno de sus muchos viajes interestelares, el mayor peligro al que podrían haberse enfrentado jamás. Una nave de exploración recogió una sonda que llevaba en su interior, algo más que información: un virus, una enzima, un ser vivo que se había apoderado de los mecanismos de la sonda, dándole conciencia propia. Y en cuestión de minutos, ocurre lo mismo con toda la flota. Los fanáticos de «Homeworld» van a encontrar en «Homeworld Cataclysm» una razón más que perfecta de continuar pegados al monitor con su mejor y más sano vicio, pues dejando a un lado las cuestiones estéticas que, no dejan de ser un tema subjetivo, «Homeworld Cataclysm» incluye muchas más opciones de juego y un sistema de construcción diferente, debido a que ambas razas son completamente nuevas.



Nuevos modelos de cazas aparecen, con más posibilidades de ataque y rapidez. Ahora los ataques de cazas y bombarderos decidirán la batalla mucho más que en la primera entrega.

Que ha sido Barking Dog la encargada de llevar a cabo esta nueva entrega, es algo que se nota nada más echarle un vistazo al juego. «Homeworld Cataclysm» ha sufrido un cambio estético radical y tanto las naves como los escenarios son completamente diferentes a lo que estábamos acostumbrados con Relic. El diseño de las unidades, mucho más industrial y tosco, puede no encajar con el gusto de los jugadores de «Homeworld», acostumbrados a la estética estilizada que tenían en la primera parte. En cuanto a la calidad de los gráficos, decir que es idéntica ya que lo único que han hecho los programadores es adaptar el motor gráfico, sin optimizarlo ni un ápice. Las misiones, sin embargo, están muy bien ideadas y son completamente innovadoras. Lo enrevesado de su desarrollo sorprenderá incluso a los más viejos del lugar, por lo que la jugabilidad será su aspecto más cuidado. Nos encontramos ante una más que correcta continuación de una saga perteneciente al género de la estrategia en tiempo real, que creemos que no tiene fin y que, por mucho tiempo, seguirá atrayendo adeptos.

C.F.M

Los rayos de iones, el arma que mayor uso tenía en «Homeworld», vuelve a estar disponible aunque en diferentes tipos de naves, por lo que tendremos que revisar el árbol de investigación para saber cómo llegar hasta él cuanto antes.



La rejilla de movimiento será, de nuevo, el sistema utilizado para desplazar a nuestras naves en las tres dimensiones. Demostró ser sumamente sencillo en el manejo y muy práctico, por lo que Barking Dog ha decidido conservarlo en esta entrega.

EL VIRUS

El virus mutante que encontraron en la sonda se adhiere a las paredes y a los circuitos de las naves, confiriéndoles una especie de pseudovida y libre albedrío. Esta horrible mezcla de metal y carne ha hecho que el resto de las razas del universo le confieran a este nuevo ser el nombre de Bestia. Desde la nave nodriza, tiene la capacidad de extenderse rápidamente al resto de las naves engendradas, como si de esporas se trataran. Sin embargo, dado que la mutación se basa en parte en material inorgánico, todavía siguen necesitando la recolección de mineral para crear nuevos seres.

Fútbol
1846

Ordenador Personal
1977

+

@

World Wide Web
1993

PCFÚTBOL
2001

Todo el fútbol en tu ordenador
y ahora también la posibilidad de jugar on-line



muy pronto en tu PC





dinamic
MULTIMEDIA

- Compañía: **AM2 / ACCLAIM**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **DEPORTIVO**



Estamos seguros de que la casa Ferrari ha quedado encantada con la representación que AM2 hace de uno de sus modelos más conocidos



Se recomienda tarjeta de memoria. Acepta Volante de carreras, Jump Pack. Uno o dos jugadores.

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	87

El modelo 3D de cada vehículo y su respuesta en carrera (el control) son sensacionales. La pega de «Ferrari F355 Challenge» es que sólo pueda conducirse el F355; no hubiera estado de más la introducción de un modo de juego algo menos habitual. Los circuitos además de espectaculares, son réplicas exactas aderezados con un detalle gráfico minucioso.

puntuación total **86**



Ferrari F355 Challenge

Veloz objeto de deseo

El Ferrari F355 que da nombre a este programa es un deportivo de ensueño que la mayoría de nosotros sólo podrá pilotar y poner al límite en la consola de Sega. El programa ha empleado un estilo de juego básicamente arcade, pero se ha logrado que la sensación de control sobre el vehículo sea muy realista. Parte de este acierto se debe por supuesto a los factores de mecánica introducidos pero también al modelo empleado para recrear el F355 que con más de tres mil polígonos es capaz de diferenciar la suspensión de cada rueda entre otras muchas cosas. Si nos fijamos podemos ver detalles tan minuciosos como el caballo que simboliza la marca impreso en una placa cromada en el morro.

El ritmo de una competición, cualquiera que sea el modo en el que juguemos, es siempre vertiginoso, habiéndose potenciado la conducción deportiva con tramos donde es imprescindible lograr un alto grado de control del coche y precisión en las maniobras. Más aún si tenemos la posibilidad de contar con otro oponente humano en la misma consola o a través de una conexión. Los tres niveles de dificultad contemplados permiten una curva de aprendizaje adecuada al activar o desactivar ayudas a la conducción muy valiosas como el control de tracción, los frenos asistidos, el cambio automático etcétera... El nivel escogido influirá en la IA de los rivales, elemento que se aprecia claramente si otro coche al que pretendemos adelantar empieza a moverse para cerrarnos el paso y otros comportamientos por el estilo. El modo de entrenamiento es casi necesario si pretendemos optar a uno de los puestos de cabeza en carrera, sobre todo porque nos da indicaciones sobre el trazado del circuito y la conducción, y además tenemos la opción de activar un rival fantasma que nos servirá como valiosa referencia. Existe también otro modo de juego denominado "driving" donde nos medimos a nosotros mismos, que carece de indicación alguna pero que es ideal para la práctica y para aprender a ejecutar la maniobra exacta en los puntos más conflictivos de cada circuito.





Una espectacular imagen del coche derrapando en la cuneta antes de retomar la marcha.

Una perspectiva con los indicadores sobreimpresionados en la vista de la carretera.

Como es de suponer también podemos jugar en una única carrera o emprender un campeonato, pero siempre con otros F355 como rivales. En principio partimos con un total de seis circuitos entre los que se encuentran los de Monza, Suzuka o Long Beach, recreados al centímetro, con un grado de detalle muy alto que es un indicativo del esfuerzo de AM2 por mantener el ambiente y las proporciones exactas de los reales. Posteriormente, al obtener puestos de cabeza se van agregando más circuitos a la lista. Sólo si logramos un primer puesto, la escena de replay podrá verse en toda su extensión y el programa nos dará la posibilidad de editarla. Desde luego es una delicia ver las repeticiones y también una buena forma de apreciar el elevado nivel técnico del programa en el aspecto audiovisual. El único punto en contra es que el coche siempre es el mismo y quizá también que los modos de juego son demasiado comunes pero, en cualquier caso la sensación de velocidad, de control del coche y el exigente trazado de los circuitos hacen de «Ferrari F355 Challenge» un juego muy adictivo.

S.T.M.





TRES HÉROES ...
... UN ÚNICO DESTINO
DAIKO
GAU
DOMÉNICO
ya a la venta
RESURRECTION
EN UN MUNDO DE FANTASÍA ÉPICA, TRES INSÓLITOS HÉROES TENDRÁN QUE UNIR SUS FUERZAS PARA DERROTAR A UN FORMIDABLE ENEMIGO.
Tres modos de combate: asalto, sigilo y mentalismo + Dos modos de juego: aventura y arcade + Más de 20 tipos de enemigos + 12 combos diferentes para cada protagonista + Tecnología gráfica tridimensional de última generación + Sistema de control híbrido ratón/teclado, completo y ergonómico + Alto nivel de inteligencia artificial
dinamic
RESURRECTION
3.995 PTAS. 24€
NÉBULA
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
© 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Desarrollado por Nébula Entertainment, S.L. Todos los derechos reservados.
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.
www.dinamic.com | 2000

Punto de Mira

Compañía: **MICROSOFT/KONAMI**
Disponible: **PC**
Género: **AVENTURA**



Casi dos años después de su lanzamiento para PlayStation, «Metal Gear Solid», considerado por muchos jugadores consoleros –algo propensos a la exageración, es cierto– como el mejor juego de todos los tiempos, hace su aparición en el mundo de los ordenadores. Un duro trabajo le espera a Solid Snake, el protagonista, pues no sólo deberá sortear a peligrosos terroristas, sino también a los habituales problemas de la conversión entre formatos.



CPU: Pentium II 233 MHz • RAM: 32 MB • HD: 300 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda Direct 3D 4 Mb) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	91

Es una conversión exacta de la versión de PlayStation, pero se le han añadido ciertas mejoras, como gráficos en alta resolución, efectos de luces, y posibilidad de grabar en cualquier lugar. Su precio nos parece excesivo. Sigue siendo uno de los "mejores juegos de la historia", aunque el hecho de que no esté traducido le resta algo de interés.

puntuación total **88**



Metal Gear Solid

Cuestión de sigilo

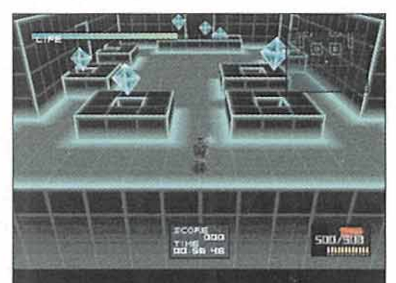
Para llevar a cabo la versión PC de «Metal Gear Solid», Konami ha recibido la ayuda de Microsoft, compañía con la que ha llegado a un acuerdo de intercambio de licencias. Para quien haya vivido en otra galaxia durante los últimos dos años, diremos que esta superproducción de Hideo Kojima ha sido uno de los juegos más vendidos de PlayStation, alabado por crítica y público, y fuente de inspiración de otros títulos como «Thief» o «Half-Life».

PRIMERO ESQUIVO, LUEGO DISPARO

«Metal Gear Solid» es una aventura con tintes de acción y estrategia. Todo comienza cuando Solid Snake, un ex–agente especial, es llevado a un submarino militar para que participe en una misión. La clave de la operación es el sigilo: Snake debe infiltrarse en los distintos escenarios sin ser visto. En el momento en que es descubierto, suena la alarma, surgen de todos los lados enemigos, y se inicia una cuenta atrás. Sólo queda esconderse hasta que dicha cuenta finalice. Si en ese tiempo no es descubierto, los guardias vuelven a la normalidad. Para ayudarle en su infiltración, dispone de distintos objetos de lo más variopinto. Este sistema de juego es la clave del éxito de este título, pues cada nivel puede resolverse de varias formas distintas. La atmósfera absorbente se completa con una impresionante banda sonora y unos efectos sonoros.



Snake ha sido rodeado por los soldados. ¿Cómo podrá escapar?



Algunas misiones virtuales exigen disparar a determinados blancos. Aquí la puntería es esencial para superarlas.

DE CONSOLA A PC

En términos generales, Microsoft ha hecho una buena conversión (los gráficos se han mejorado un poco, el control, se ha optimizado, aunque recomendamos usar un gamepad para aprovechar el juego al máximo, y se han introducido mejoras, como la posibilidad de grabar la partida en cualquier momento). Así que, puesto que «Metal Gear Solid» es una obra maestra de los videojuegos, se convierte en una compra muy apetecible para todos los que no hayan disfrutado de la versión consolera. No obstante, hay que decir que la versión española queda ensombrecida por la decisión de Microsoft de no traducir el juego. Resulta inaceptable que la compañía de soft más poderosa del mundo no traduzca al castellano uno de los juegos más emblemáticos de los últimos años. Por lo visto, ser la tercera lengua más hablada del mundo no es motivo para plantearse la traducción…

J.A.P.

...and one on the right...

El radar situado en la esquina superior derecha es imprescindible para avanzar. Aquí se muestran los enemigos y su cono de visión.

VR MISSIONS: DIVERSIÓN SIN LÍMITES

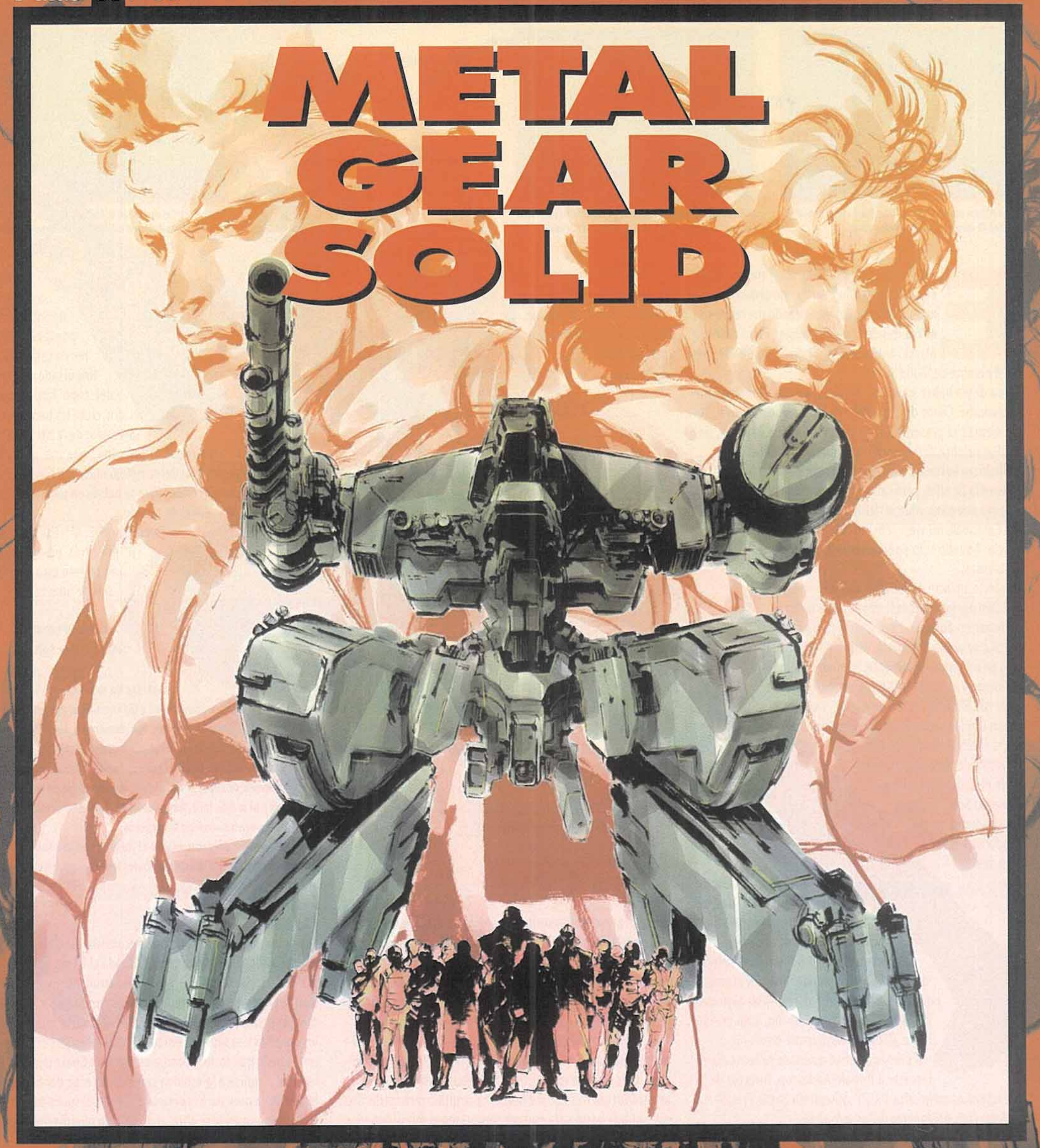
La versión elegida por Microsoft para convertirla al formato PC, ha sido «Metal Gear Solid Integral», que sólo salió en Japón. Además del juego original con nuevos niveles de dificultad, se añade un disco complementario llamado «VR Missions», que en nuestro país se vendió aparte.

«VR Missions» se compone de más de 200 misiones cortas, acontecidas en un entorno virtual. Todas ellas tienen un objetivo simple, como llegar a un determinado lugar o acabar con todos los enemigos. Existen muchos modos de juego, que añaden variedad al asunto. En algunos, se trata de superar el nivel sin armas. Otros obligan a utilizar cierto armamento, o enfrentarse con enemigos peligrosos uno a uno.

Aunque, gráficamente, las misiones son idénticas, pues los escenarios se componen de paredes virtuales de un solo color, la variedad de objetivos y la corta duración de las mismas las hacen ideales para resolverlas en los ratos muertos.

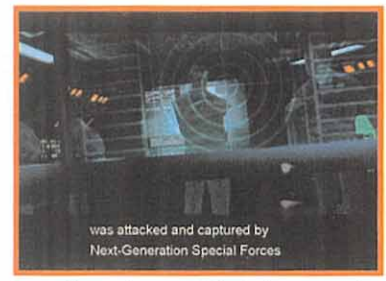
Además, al contrario que en la versión de PlayStation, todas las misiones están desbloqueadas. Un aliciente más para disfrutar de este interesante «Metal Gear Solid».


La inteligencia no lo es todo...
"Si te gusta la diversión que proporciona un juego de acción y plataformas, Grouch es tu juego" Computer Gaming World
"La combinación de la acción más trepidante, tecnología de vanguardia y un sentido del humor desbordante, consigue un espectacular resultado" MicroManía
GROUCH
3.995 PTAS. 24€
A la venta en Quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática
Revistronic Industrial Programs
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A. / Desarrollado por Revistronic Industrial Programs, S.L. / Todos los derechos reservados.
www.dinamic.com |2000



MEMORIAS DE UN INFILTRADO

En mis 20 años al servicio del ejército, nunca cuestioné las órdenes de mis superiores: maté, mutilé, traicioné y delinquí. No lo hice por patriotismo ni por dinero. Simplemente, tenía alma de soldado, y eso era lo único que sabía hacer. Pero lo que nunca pude entender, fue aquel apodo que me asignaron. "Serás Serpiente Sólida", me dijeron el primer día. ¿Serpiente? Yo odio las serpientes. Y además, sólida. ¿Qué demonios quería significaba aquello? Nunca lo supe con claridad, hasta que mi última misión me llevó a enfrentarme a mi más temible enemigo: Serpiente Líquida.



La aventura comienza en el interior de un submarino militar. El coronel Campbell nos espera.

Toda la acción se desarrolla en el interior de una base nuclear situada en una recóndita isla de Alaska.

Los terroristas custodian todos los pasos. Snake deberá utilizar sus dotes de infiltración para esquivarlos.

En los albores del siglo XXI, yo ya era un agente especial cansando y exprimido al máximo por mis superiores. Por eso, cuando me retiré con mis perros de tiro y mis trineos, en la olvidada Alaska, nunca llegué a pensar que volvería a oír el nombre de "Solid Snake".

Como debía haber supuesto desde un primer momento, me equivocaba. Cierto día, un grupo de soldados armados hasta los dientes se presentaron en mi refugio y me llevaron, sin mediar palabra, al interior de un submarino militar.

Me habrían bastado mis manos desnudas para dar buena cuenta de ellos, pero sabía quién los enviaba.

No tuvo que pasar mucho tiempo para que el coronel Campbell, mi viejo jefe, hiciese acto de presencia. Aquello sólo podía significar una cosa: problemas.

En efecto, un acto de sabotaje que amenazaba con destruir los Estados Unidos estaba teniendo lugar en aquellos momentos, y yo era el único que podía detenerlo. Varios ex–miembros de mi grupo de combate, Foxhound, habían tomado al asalto una base nuclear situada en la isla Shadow Moses, en Alaska, y amenazaban con lanzar varios misiles nucleares, si el Gobierno no les entregaba los restos de Big Boss, un mercenario de élite eliminado por el propio Solid Snake. El ejército había aprovechado sus genes para mejorar algunas de las facultades de los agentes de la compañía Foxhound, pero esa no era razón para que la mayor parte del grupo renegase del ejército y amenazase con volar el país, si no se les entregaba el cadáver. Había algo más detrás de esa oscura petición, y mi misión consistía en averiguar qué era.

El primer objetivo asignado se centraba en rescatar a Donald Anderson, Director de la agencia armamentística DARPA, y Kenneth Baker, Presidente de ArmsTech, prisioneros de los terroristas.

También debía investigar si la amenaza nuclear era cierta y, en función de los resultados obtenidos, esperar órdenes.

En la peligrosa misión de infiltración, iba a contar con la ayuda de algunas científicos y militares, que contactarían conmigo en momentos clave, a través del transmisor instalado en mi tímpano, para darme algunas pistas. También podía llamarlos en cualquier momento, en busca de consejos. Otros aliados irían apareciendo en pleno campo de batalla, para ofrecerme ayuda.

Bien sabía el coronel Campbell que, en aquel momento, me importaban más mis perros que el destino del pueblo americano, pero aquella misión tenía una connotación personal, y mi espíritu guerrero no me hubiese permitido rechazarla. Una sola mirada bastó para que me preparasen el minisubmarino personal, mientras me ponía el uniforme de campaña.

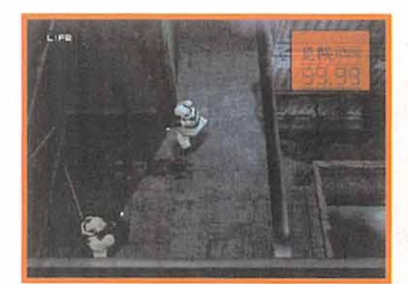
Impulsado a través del tubo lanzatorpedos, crucé las barreras sumergidas de la isla y me introduje por una cueva submarina, que me permitió alcanzar el interior del complejo nuclear, a través de un lago subterráneo que se habría en uno de los rincones de la base.

"Bueno, otra vez al trabajo", me dije mientras emergía del agua y me escondía detrás de unas cajas.

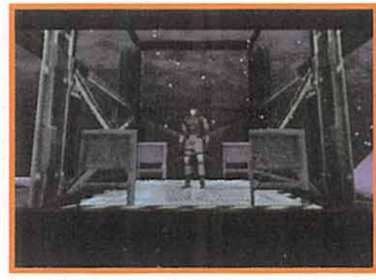
NOTAS IMPORTANTES:
«Metal Gear Solid» es un juego que se puede completar de muchas maneras diferentes: esquivando a los enemigos, atacando directamente cuando no son numerosos, buscando la salida principal, u otras salidas secundarias más escondidas. En esta guía se indica una de las posibles formas de superar cada nivel, que no tiene por qué ser la mejor, ni la más fácil. Tampoco se desvela el hilo conductor de la trama, para no arruinar la sorpresa.
Otro elemento a destacar es que el juego tiene dos finales diferentes. En este caso, sí se explican todos los pasos para llegar hasta ambos finales con éxito.

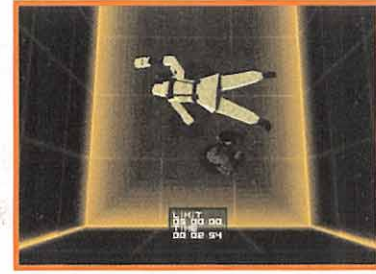
EL EMBARCADERO

El primer objetivo de Solid Snake consiste en abandonar el muelle y llegar hasta el ascensor situado al norte, que conduce al interior de la base. El lugar está patrullado por dos guardias armados, y Snake carece de armas, por lo que la solución más prudente consiste en observar en el radar el recorrido de los guardias y su radio de visión, y esquivarlos. Tras dejar atrás una tubería que corta el paso, arrastrando a Snake por debajo, hay que dirigirse a la esquina superior derecha del recinto, el lugar más seguro para esperar al ascensor, después de llamarlo. Cuando la puerta se abra, aparecerá un guardia del interior

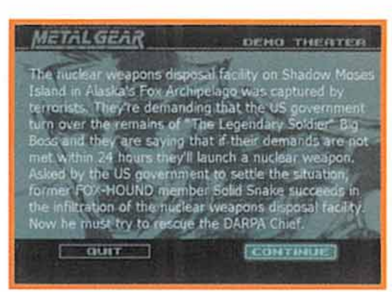

Si el espía es descubierto, no le quedará más remedio que huir, o enfrentarse con los agresores.


Liquid Snake se deja ver por primera vez en el helipuerto, aunque lucharemos varias veces con él.

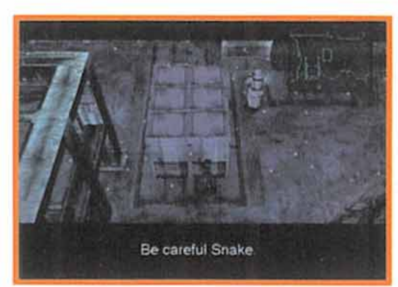

Las escenas no interactivas son muy abundantes, y alguna de ellas puede durar más de cinco minutos.


Si Snake se acerca sigilosamente por detrás de su víctima, puede estrangularla sin provocar ruido.


En una de las misiones virtuales, es posible controlar al ninja, que rápido y sigiloso, esquiva a los soldados.



Al recuperar algunas partidas grabadas, un breve texto recuerda el argumento. Un buen detalle.



El radar de la parte superior izquierda de la pantalla muestra la posición de los enemigos.


El primero de los rehenes, Anderson, yace muerto en el suelo. Un ataque al corazón ha acabado con su vida.

del elevador, por lo que hay que esperar a que su marche. Al subir al mismo, se dará por concluido el nivel.

Puesto que en este sector los terroristas son poco numerosos, también es posible atacarlos por la espalda sigilosamente, para estrangularlos. Así se pueden recoger dos raciones de comida situadas en las esquinas derechas del escenario, que nos serán muy útiles posteriormente. Las raciones se pueden consumir en cualquier momento, para subir el nivel de vida, pero si ésta se agota en mitad de un ataque, se consumirán automáticamente.

En el embarcadero se debe tener cuidado con los charcos, pues al pisarlos los guardias oyen el ruido y entran en modo alerta. Si eso ocurre, la mejor solución consiste en acercarse corriendo al lago; Snake saltará al interior del mismo, y los soldados no podrán seguirle.

EL HELIPUERTO

Tras dejar atrás el muelle de carga, Snake recibe las llamadas del coronel Campbell, Naomi Hunter, y Mei Ling. A partir de ese momento, puede contactar con ellos cuando desee, por medio del transmisor, también llamado codec.

Ahora está en el helipuerto. Debe atravesar la pista de aterrizaje, vigilada por dos enormes focos. En mitad de la pista hay unas granadas "chaff", muy útiles para desactivar temporalmente mecanismos electrónicos, pero son difíciles de coger, pues están vigiladas por las luces. Al oeste del helipuerto, un pequeño recinto guarda algunas granadas aturdidoras, pero están protegidas por una cámara de vigilancia. Hay que esconderse detrás del contenedor y esperar a que apunte hacia otro lado para recogerlas. Igualmente, en la esquina sudeste del escenario hay una ración, aunque se encuentra en medio de la nieve, por lo que las huellas pueden delatar la presencia de Snake.

Otro objetivo importante es el camión situado en el centro de la pista; en su interior guarda una útil pistola Socom.

Una vez recogidos dichos objetos –sólo la pistola es realmente necesaria–, Snake debe penetrar en el recinto por cualquiera de los dos conductos de ventilación. El primero de ellos se encuentra en la esquina superior izquierda, y el segundo encima de la gran puerta de hierro, tras subir por la escalera. Ambos contienen una ración de comida y llevan al mismo lugar.

EL HANGAR

En el interior del conducto de ventilación, Snake recibirá la llamada de Master Miller, su antiguo instructor y maestro.

Nada más salir de la tubería –cuidado con los guardias que patrullan la salida–, en la parte superior del recinto, hacia el oeste, hay más granadas "chaff". El mercenario deberá seguir por el extremo izquierdo, en el piso más inferior, y subir unas escaleras, hasta el lugar donde hay una cámara. Tras esquivarla, pegándose a la pared, debe caminar hacia el sur. Tras una puerta abierta, hacia el este, se encuentran las Gafas Térmicas.

Ahora ya sólo queda dirigirse al ascensor y pulsar el botón. Hay que tener paciencia, pues puede tardar bastante tiempo en bajar. Finalmente, es necesario pulsar el botón B1 para llegar a las celdas.

LA PRISIÓN DEL DIRECTOR DE DARPA

Nada más acceder al lugar, Mei Ling se pondrá en contacto con Snake para indicarle la localización del primer rehén: Donald Anderson. Al recorrer el pasillo y llegar a una escalera, el coronel Campbell explicará al agente cómo utilizarla. La escala lleva a un nuevo complejo de tuberías.

Tras arrastrarse por el mohoso conducto, Snake llegará a la primera bifurcación. Toma el camino de la izquierda hasta dejar atrás un orificio donde puede contemplarse a un soldado en el retrete, y recoge algunas balas para la pistola Socom. Un poco más adelante, una nueva bifurcación a la izquierda lleva hasta una nueva reja desde donde se puede observar a Meryl Silverburgh, la sobrina del coronel Campbell. Meryl pertenecía a FoxHound cuando comenzó la sublevación pero, al negarse a participar, ha sido secuestrada por los peligrosos terroristas.

Ya sólo queda continuar por la tubería hasta llegar a la celda del director de DARPA. La charla con Anderson revelará a Snake importantes pistas sobre Metal Gear Rex, algunos enemigos, y el uso de las tarjetas de seguridad. Al entregarle la tarjeta de nivel 1 (LV1), Anderson sufrirá un ataque al corazón y morirá entre convulsiones. Mientras tanto, Meryl, que ha escuchado toda la conversación, encuentra la forma de escapar y liberar a Snake. Ambos son atacados por varios guardias, en varias oleadas distintas, por lo que hay que acabar con ellos rápidamente, con la pistola Socom.

NOTA: Si Snake no ha recogido el arma en el helipuerto, le arrebatará una a Meryl.

Después de varios ataques continuos, los terroristas probarán con las granadas. Por suerte, se pueden esquivar escondiendo a Snake tras la puerta. Sin mediar palabra, Meryl correrá hacia el ascensor, y disparará a Snake para que no le siga. Mientras esquiva los disparos intimidatorios, el agente especial puede registrar los alrededores del ascensor, cerca de los baños y la sala de ordenadores, para encontrar munición y una ración de comida. Finalmente, debe pulsar el botón B2 del elevador, para superar el nivel.

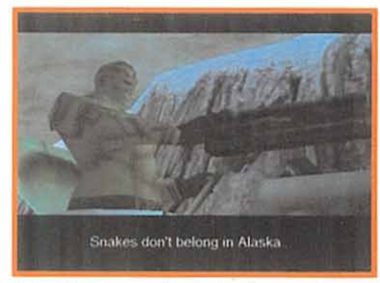


Cuando aparece la palabra "CALL", es que estamos recibiendo una llamada. Hay que activar el transmisor.


¿Quién ha provocado semejante matanza? Seguro que se trata de un rival de cuidado...


El traje de camuflaje del ninja cyborg le permite ensartar a los soldados sin mayores problemas.

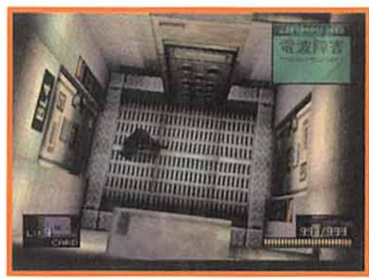

Dispersos por todos los escenarios, hay cajas que contienen munición y valiosos objetos.



Vulcan Raven es un peligroso chamán con poderes paranormales, al que será difícil derrotar.



El tanque es uno de los enemigos más duros. Hay que lanzar granadas en su interior y esquivar sus disparos.


El mensaje de color verde con la palabra "jamming" indica que el radar está bloqueado.


Otacon es un fanático de las convenciones de comic manga. De ahí ha tomado su apodo.

LA ARMERÍA

Este lugar está plagado de trampas y explosivos. Para superar las puertas que se cierran al paso del agente, son imprescindibles las gafas térmicas. Las puertas son muy numerosas, algunas de las cuales pueden abrirse con la tarjeta de nivel 1. En uno de los recintos centrales se encuentran varios explosivos C4, necesarios para avanzar en el juego.

Dichas bombas se pueden usar en dos paneles situados a ambos lados del ascensor, para recoger munición. No obstante, el lugar más importante está situado en la esquina suroeste del recinto pues, al explosionarlo, deja al descubierto un pasaje secreto. Es necesario poner otra bomba en el interior del mismo, en la pared derecha, y un poco más adelante, para poder continuar. Conviene examinar la pared con la vista en primera persona y poner los explosivos C4 en los lugares que presentan distintas texturas. Al otro lado de los pasillos recién abiertos se encuentra el otro rehén, Kenneth Baker, rodeado de explosivos. Está custodiado por Revolver Ocelot, el primer jefe de final de fase.

REVOLVER OCELOT

Este secuaz de Liquid Snake, experto torturador, es también un formidable pistolero. Tiene muy buena puntería, por lo que la única posibilidad de derrotarlo radica en moverse continuamente y disparar cuando se encuentre desprevenido; el momento ideal es cuando se le agota la munición y comienza la recarga de su arma.

Es posible recargar la pistola Socom con las tres cajas de munición esparcidas por el lugar, pero hay que tener cuidado de no tocar los cables, pues desencadenan una explosión que acabará con la vida de todos los presentes.

Si Snake consigue reducir la energía del pistolero, se personará en el lugar una fantasmal figura llamada Cyborg Ninja, que cortará la mano a Ocelot, desactivará la bomba y desaparecerá misteriosamente. Baker apenas tendrá tiempo de entregarle una tarjeta de nivel 2 a Snake, antes de morir repentinamente, tal como le ocurrió al otro rehén. Dos ataques al corazón seguidos parece demasiada casualidad…

CONSEJOS GENERALES

La táctica "primero esquivar, y después disparar", que tan bien funciona en «Metal Gear Solid», da mucho de sí, y puede emplearse de muy diversas formas para superar los distintos niveles, siguiendo distintas estrategias. Por eso, conviene conocer una serie de trucos para sacar el máximo provecho a las habilidades de Solid Snake.

-En la mayoría de las ocasiones, para escapar de los recintos es suficiente con esquivar a los guardias y buscar el ascensor o la puerta de salida, que suelen encontrarse en un lugar bien visible. No obstante, siempre es conveniente explorar bien las esquinas de las estancias, así como los diferentes cuartos y almacenes, pues contienen munición y objetos de ayuda que después pueden ser imprescindibles para completar el juego. Esto exige más paciencia para esquivar a los guardias, y adoptar más riesgos pero, a la larga, merece la pena…

-Esta versión PC incluye dos modos adicionales de dificultad, que no estaban presentes en la primera versión de PlayStation. En el modo más fácil, Solid Snake empieza la misión con un rifle y munición ilimitada. En el modo más difícil, el agente especial no dispone de radar.

-Si el radar está bloqueado y no funciona, pueden emplearse las gafas termales para detectar explosivos y localizar tarjetas de seguridad.

-En determinados momentos del juego, es necesario encontrar una llave perdida. Para realizar la búsqueda, funciona muy bien el detector de minas.

-Las granadas chaffs son muy útiles para bloquear cámaras de vigilancia, deshabilitar torretas, e incluso impedir que diversos robots, tanques, y otros enemigos metálicos disparen. Por eso conviene no malgastarlas y buscar el mayor número de esta munición posible.

-Los guardias no sólo reaccionan cuando ven a Snake. También entran en modo alerta si oyen un ruido fuerte, y si el agente camina sobre planchas metálicas o charcos de agua. Además, son capaces de seguir las huellas.

-Algunas puertas cerradas pueden abrirse con ayuda de los terroristas. El truco consiste en atraer hasta la puerta a un soldado, haciendo algún ruido. Si no encuentra a nadie, transcurridos algunos segundos, abrirá la puerta. Esto sólo ocurre en estancias con niveles bajos de seguridad.

-Al contrario que otros juegos similares como «Thief», las sombras no siempre son un lugar seguro para Snake. Si no queda más remedio que confiar la suerte del espía al camuflaje, lo mejor es tirarse al suelo o pegarse a la pared.

-Aunque los camiones y el interior de las cajas de cartón son lugares seguros para esconderse, esta operación sólo debe realizarse si los guardias no nos ven. En caso contrario, comenzarán a lanzar peligrosas granadas aunque estés escondido.

-Otro método para esquivar a los soldados consiste en arrastrarse por el suelo, bajo algunos objetos. Entre ellos se incluyen las mesas de oficina, los tanques y los camiones.

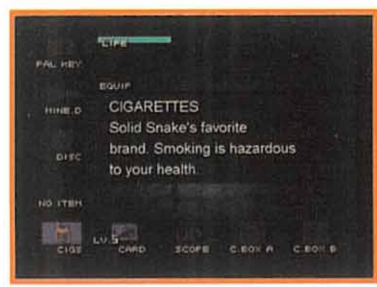


El ninja cyborg intenta impresionar a Snake con su espeluznante sable. Casi está a punto de conseguirlo…


Las peleas contra los jefes de final de nivel son largas y peligrosas y habrá que usar diferentes tácticas.


¡Meryl ha sido poseída por Psycho Mantis! ¡Ahora deberemos luchar contra los dos!


El despacho del comandante esconde un pasadizo secreto que lleva a unas cavernas plagadas de lobos.



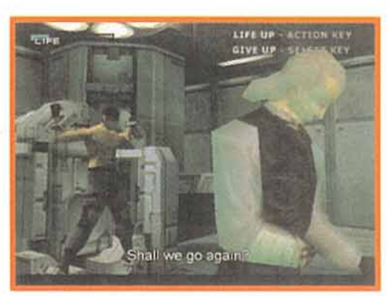
Existen dos inventarios en el juego: uno con los objetos, y otro con las armas.



Las gafas de visión termal son muy útiles para descubrir enemigos equipados con traje de camuflaje.



Sniper Wolf es una experta francotiradora. Pondrá las cosas muy difíciles a Solid Snake.



Para superar la tortura, es necesario pulsar el botón de acción lo más rápidamente posible.

NOTA: Si el agente no recibe las llamadas de sus camaradas –Campbell, Mei Ling y la doctora Hunter– en este punto, es conveniente contactar con ellos para recibir instrucciones sobre la siguiente acción a realizar.

Puesto que no hay otra salida, Solid Snake debe regresar a la armería y explorar las puertas situadas al sur, en ambas esquinas, que ahora pueden abrirse con la tarjeta de nivel 2. En su interior encontrará granadas y la ametralladora Fa-mas. Está protegida por trampas de rayos infrarrojos, que pueden descubrirse con las gafas térmicas, o con el humo de uno de los cigarrillos. No obstante, si Snake emplea este último truco, su energía baja. Y es que, ya se sabe, que el tabaco mata y que lo mejor es dejar de fumar: sobre todo si eres un asesino profesional en plena misión.

REGRESO AL HANGAR

El siguiente paso exige regresar al primer piso, el hangar, sólo que ahora el tanque ha desaparecido.

En la esquina superior derecha, hay una puerta que se puede abrir con una de las tarjetas. Al otro lado, se encuentra el silenciador de la pistola Socom, ideal para reducir el ruido de los disparos. A continuación, Snake subirá las escaleras para abrir una puerta con la tarjeta de nivel 1, y así recoger algunas granadas y la primera caja vacía, que puede usar para esconderse de los guardias. Una puerta cercana de nivel 2, situada hacia el norte, esconde un detector de minas, que más tarde será muy útil.

Puesto que no hay escapatoria posible, Snake tendrá que ponerse en contacto con Meryl, tal como le comentó Campbell.

NOTA: La frecuencia de radio de Meryl es una protección del juego. Se encuentra grabada en una esquina de la caja del CD original.

Tras contratar con la mujer, accederá a abrir la gran puerta. Hay que traspasarla con cuidado, pues está protegida por varias trampas de rayos, superables con las gafas térmicas o los cigarrillos.

EL TANQUE DE VULCAN RAVEN

Al dejar atrás las trampas láser, Solid Snake podrá respirar un poco de aire puro. Lamentablemente, el campo nevado está sembrado de minas, localizables mediante el detector correspondiente o las gafas térmicas.

Si consigue superarlas, se encontrará de frente con el enorme tanque que anteriormente estaba aparcado en el hangar. Está pilotado por Vulcan Raven, un chamán con extraños poderes paranormales. La solución más sencilla para derrotarlo consiste en lanzarle algunas granadas chaff, que desactivarán momentáneamente el cañón del tanque; hay que aprovechar ese momento para lanzarle algunas granadas.

También es posible escurrirse por los caminos laterales que transcurren por la nieve, para buscar un sitio elevado desde donde disparar, fuera del alcance de los disparos del cañón enemigo.

Tras algunos certeros disparos, el engendro mecánico quedará destrozado, y Snake podrá apoderarse de una tarjeta de nivel 3.

NOTA: Cada vez que el mercenario derrota a un jefe de final de nivel su barra de energía se hace más grande, y además puede llevar más cantidad de objetos en su inventario.

EL CUARTEL ENEMIGO

Aunque, hasta este momento, el agente especial ha pasado por enormes dificultades, a partir de ahora es cuando comienzan los problemas. Tras dirigirse hacia el norte y cruzar la puerta arrastrándose sobre el suelo, Snake localizará un recinto especial en el que no puede utilizar ningún arma, salvo las granadas chaff. Además, dependiendo del nivel de dificultad elegido al principio del juego, los guardias lanzan gas venenoso si lo descubren, por lo que es necesario superar el nivel sin ser detectado.

Aunque basta con subir las escaleras para coger el ascensor y llegar al piso B1, antes es conveniente registrar bien la zona, plagada de objetos útiles. Cerca del camión, los misiles y la cámara de vigilancia, se hallan los codiciados ítems, en forma de valiosa munición.

Ya en nivel B1, en la sala frente al ascensor, protegida por un guardia, se encuentra un valioso lanzador de misiles guiados Nikita, indispensables para superar el siguiente nivel.

Con esta valiosa arma en su poder, Solid Snake debe volver al ascensor y pulsar el botón que lleva al nivel B2. Tras dejar atrás un par de puertas que se abren con la tarjeta de nivel 3, hacia el sur, el espía entrará en una sala donde todo el suelo del piso está electrificado. La única solución radica en disparar un misil y guiarlo, con la vista en primera persona, hasta la caja de fusibles. Tan sólo hay que seguir el camino mostrado en la animación, a través de la oficina y de otras dos puertas.

Después de cortar la electricidad, Snake podrá explorar el pasillo. Dos de las puertas contienen una ración de comida y una máscara antigás, indispensable para reducir los daños del gas venenoso que recorre el lugar. Al tomar el camino del este en la siguiente bifurcación, descubrirá un montón de soldados muertos en el suelo. Sólo tendrá que seguir el rastro de sangre para hallar al Cyborg Ninja. En ese momento, Hal Emmerich,

En la peligrosa misión de infiltración, Snake iba a contar con la ayuda de algunos científicos y militares, que contactarían con él en momentos clave, a través del transmisor instalado en su tímpano, para ofrecerle algunas pistas



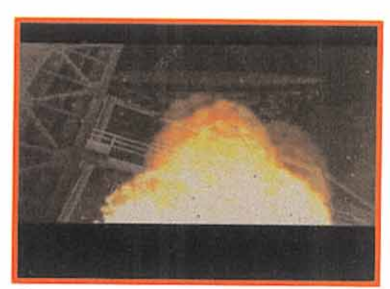
Los pasillos largos y estrechos son los más peligrosos. Si un guardia dobla la esquina y nos descubre...



Las escaleras comunican las diversas plataformas de la torre de comunicaciones.



No hay nada como un rifle de largo alcance para acabar con los terroristas sin ser vistos.



¡Bingo! La antena de comunicaciones ha caído. ¿Quién ha provocado todo este estropicio?

más conocido como Otacon, un empleado de ArmsTech, que también se encuentra en el lugar, aprovecha el momento de confusión para escapar.

Molesto por la interrupción de Snake, el Cyborg fantasmal se abalanzará sobre él. El agente deberá sudar sangre para conseguir derrotarlo...

EL NINJA CYBORG

Este endiablado enemigo es muy peligroso. Es inmune a todo tipo de armamento, pues puede detener las balas con su espada, por lo que es necesario combatir cuerpo a cuerpo, esquivando ágilmente sus golpes y saltos y golpeándolo cuando baje la defensa. También es posible aturdirlo con las granadas chaff.

Al cabo de un rato, utilizará su camuflaje para atacar sin ser visto. Snake debe ponerse las gafas térmicas, mientras se mueve sin parar, esquivando sus ataques. Cuando lo golpee varias veces, recuperará su forma humana y volverá al ataque cuerpo a cuerpo, pero realizará una peligrosa patada cada vez que Snake le golpee. El truco reside en pegar y apartarse rápidamente. Pronto se convertirá en una bola de energía que, o bien explorará espontáneamente, o será necesario golpearla o dispararla otra vez.

Sea como fuere, el Ninja acabará desapareciendo, y el espía podrá hablar finalmente con Otacon. Este pintoresco personaje también dispone de un traje de camuflaje, como el cyborg. Entregará al espía la llave del nivel 4, y su frecuencia de radio, para localizarle en cualquier momento.

De regreso al ascensor, Snake debe volver al piso B1.

Al entregarle la tarjeta de nivel 1 (LV1), Anderson sufrirá un ataque al corazón y morirá entre convulsiones

NOTA: Antes de entrar en el ascensor, es posible registrar las habitaciones del recinto anteriormente electrificado, pues varias puertas de nivel 4 esconden valiosa munición, así como unas gafas de visión nocturna.

En una habitación situada cerca del elevador descubrirá a un guardia que, al seguirlo, resulta ser Meryl. La muchacha le entregará la llave PAL y la tarjeta de nivel 5 que abre la puerta del extremo del corredor.

NOTA: Antes de entrar, Snake puede investigar las distintas puertas cercanas, pues algunas de ellas se abren con la tarjeta de nivel 5. Uno de los objetos allí guardados es el Diazepam, que será muy útil en posteriores acciones.

PSYCHO MANTIS

Nada más abrir la puerta, Solid Snake notará que Meryl comienza a comportarse de forma extraña. Eso es porque ha sido poseída por Psycho Mantis, un miembro de FoxHound con increíbles poderes psíquicos.

El primer paso consiste en expulsar a Mantis de la mente de Meryl. Para ello, es necesario golpearla sin causarla demasiado daño, bien con un ligero puñetazo, agarrándola y sacudiéndola, o con una granada aturdidora. Por desgracia, Psycho Mantis es capaz de adivinar todos los movimientos de Snake antes de que los realice, al leer su mente, por lo que la solución para vencerlo es una muestra más del genio de Hideo Kojima: sencillamente, es necesario cambiar de controlador. Si se está utilizando el teclado, combatir a Mantis con un joystick. Si se emplea este último, cambiarlo por el teclado u otro joystick conectado a un segundo puerto.

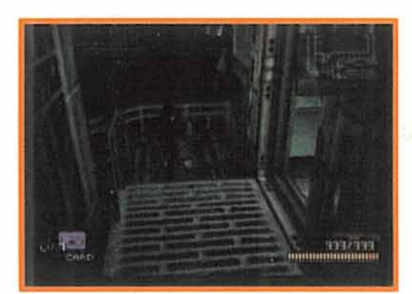
Ya sólo queda esquivar los objetos que lanza, tirándose al



Vulcan Raven está armado con una enorme metralleta de munición ilimitada.



De nada sirve atacar a Vulcan de frente. Es necesario rodearlo a través de las columnas.



El objeto que Snake lleva en la mano se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Algunos guardias o cámaras de vigilancia no dudan en lanzar gas venenoso cuando descubren intrusos.

suelo, y dispararlo con la ametralladora. Cuando tome posesión de Meryl, aturdirla con el método habitual. No obstante, en una de las ocasiones, Mantis volverá a controlar rápidamente a la muchacha y amenazará con pegarla un tiro, por lo que habrá que actuar con rapidez para evitar esta acción. Finalmente, Mantis será vencido, y los dos agentes podrán continuar su camino a través del pasaje secreto revelado por el propio Psycho. Se trata de una cueva repleta de lobos, que lleva directamente a las entrañas de la tierra. El espía debe dirigirse hacia el este, y luego hacia el norte. En un agujero, tras dejar atrás un camino nevado, se volverá a encontrar con Meryl. Para encontrar rápidamente el pasaje de salida, Snake puede emplear las gafas de visión térmica.

LAS CAVERNAS SUBTERRÁNEAS

La siguiente zona está sembrada de minas. Por suerte, Meryl puede sortearlas, por lo que sólo hay que seguir sus huellas para no sufrir ningún daño. Tras unos metros de avance, los dos espías serán sorprendidos por un francotirador que disparará a las dos piernas de la muchacha. Snake no puede hacer nada para ayudarla, salvo recibir una llamada del coronel Campbell, que le aconsejará regresar a la armería –piso B2 del cuartel general– para buscar un rifle sniper. Se encuentra en una sala de nivel 5.

Con el rifle en su poder, el agente regresará al lugar donde Meryl cayó abatida. Por desgracia, ha desaparecido, y sólo quedan unas manchas de nieve en su lugar.

Snake puede aprovechar la mira telescópica del rifle para buscar al francotirador, que resulta ser Sniper Wolf. Tan sólo tendrá que acertarla unas cuantas veces para derrotarla. Se mueve rápido y se oculta entre las columnas, por lo que no es tan sencillo. Si el pulso de Snake tiembla más de lo debido por el cansancio, puede tomarse un Diazepam para apuntar mejor.

Al cabo de un tenso intercambio de disparos, Sniper Wolf caerá abatida, pero no muerta. Snake podrá comprobarlo cuando se dirija al lugar donde se ocultaba la francotiradora, y sea detenido por los soldados.

LA TORTURA

Tras ser golpeado en la cabeza por uno de los terroristas, el mercenario despierta en una cámara de torturas. Liquid ordena a Revolver Ocelot que le saque toda la información posible.

NOTA IMPORTANTE: La sesión de tortura es uno de los puntos clave del juego. Si Solid Snake consigue superarla, el camino se bifurca y concluye con el final principal del juego. Si se rinde a la misma, el juego continúa, pero se llega a un final alternativo.

Para superar la tortura, es imprescindible pulsar repetidas veces, y muy rápido, la tecla o el botón de acción. Ocelot repetirá la descarga tres veces, por lo que todo depende de la velocidad con que se pulse la tecla y de la longitud de la barra de energía cuando Snake fue apresado. Si resulta imposible superar la tortura sin morir, en cualquier momento Snake puede rendirse pulsando la tecla o el botón de selección.

Opción 1: Snake supera la tortura. En ese caso, es encerrado en una celda y desposeído de sus objetos. Al poco rato, recibirá varias llamadas de sus camaradas y un guardia entrará para repetir el tormento –esta última acción depende del nivel de dificultad elegido–. El espía deberá hacer todo lo posible para superarlo.

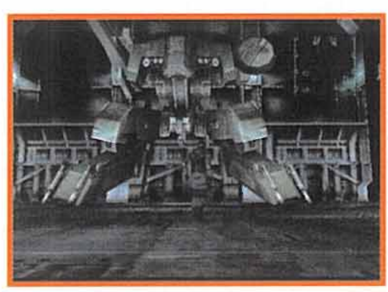
Opción 2: Snake se rinde a la tortura. Es llevado a una celda, pero no tiene que sufrir la segunda tortura de la Opción 1.

Para escapar, existen dos formas de hacerlo. Una de ellas consiste en llamar a Otacon por el transmisor. El científico entregará a Snake un pañuelo de Sniper Wolf, una llave de nivel 6, algo de comida, y una botella de ketchup. Sólo hay que esperar a que el guardia vaya al baño para echarse el tomate por encima. El soldado creerá que Snake está muerto, y entrará a ver lo que ha ocurrido, momento que hay que aprovechar para no- ►

TRUCOS

Para activar los "cheats" de «Metal Gear Solid», es necesario añadir un parámetro al fichero de arranque. La forma más cómoda de realizar esto es la siguiente:

-En la carpeta donde se ha instalado el juego, hay que buscar el fichero MGSI.EXE. Crear un acceso directo y llevarlo al escritorio.
-Pulsar el botón derecho en el fichero y seleccionar la orden Propiedades.
-En la ventana que se abre, seleccionar la solapa Acceso Directo y buscar el campo Destino.
-Dicho campo deberá mostrar una orden semejante a C:\MGS\MGSI.EXE, suponiendo que el programa haya sido instalado en la carpeta MGS del disco duro C:. Si se ha instalado en otro lugar, entonces aparecerá otra secuencia semejante, con los nombres correspondientes.
-A la anterior línea añadir, detrás de MGSI.EXE, el parámetro: -cheatenable. En el ejemplo anterior, la línea debería quedar: C:\MGS\MGSI.EXE -cheatenable
-Por último, cerrar la ventana pulsando en el botón Aceptar.
-Para activar los trucos, es necesario iniciar el juego desde el anterior icono modificado. Si se arranca en modo automático o desde el Botón de Inicio, no es posible usar los "cheats".
Ya dentro del juego, pulsar las siguientes teclas para activar las trampas. Basta con volverlas a pulsar para desactivar el efecto:
* F2: Energía infinita.
* F4: Munición infinita (sólo funciona en algunos niveles del juego).
* F5: Cámara en modo normal (sólo funciona después de pulsar la tecla F6).
* F6: Cámara en modo observador. Puede moverse libremente para explorar el nivel sin peligro.
* F7: Comienza de nuevo el nivel, pero con todos los objetos recogidos.
* F8, F9, F11, F12: Aplica diversos efectos gráficos a las texturas.



El impresionante robot Metal Gear hace acto de aparición. Será el enemigo más formidable de todos.



Enfurecido por la destrucción de la torre de comunicaciones, Liquid se dispone a acabar con Snake.



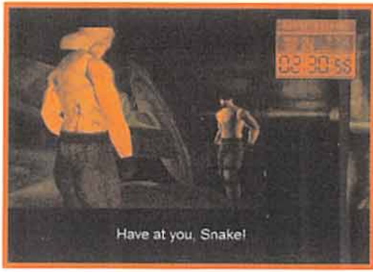
Las escenas no interactivas realizadas con el motor del juego, se mezclan con grabaciones de video.



¡Cuidado! El protagonista está a punto de caerse por el lateral del robot.



La hora de la verdad ha llegado. Snake debe enfrentarse a Liquid en un combate a muerte.



La escena final tiene lugar encima del gran robot Metal Gear. Los puños desnudos de ambos mercenarios.


Una moto de nieve se pierde en la inmensidad del paisaje nevado. Un inmejorable final.



Si Snake sobrevive a la tortura, Meryl no es asesinada, por lo que pueden escapar juntos de la base.

quearlo. Otro solución consiste en esconderse debajo de la cama, cuando el guardia sienta los dolores de estómago y se marche al retrete. En ambos casos, es una buena idea llamar a Otacon, para obtener el pañuelo, pues será muy útil más adelante.
Encontrarás las pertenencias de Snake en una caja cerca del aparato de torturas. Al salir por la puerta de la derecha, aparecerás en las celdas del principio del juego.

NOTA: En algunas ocasiones, Ocelot deja una bomba de relojería en el inventario de Snake, que explota a los pocos minutos. Hay que revisar el inventario y accionarla, para que Snake la lance lejos.

De regreso a la torre de Sniper Wolf, nuestro protagonista debe buscar la puerta donde fue capturado, que comunica directamente con la torre de comunicaciones.

NOTA: Según el nivel de dificultad del juego, Solid Snake puede resfriarse por su estancia en la cárcel, por lo que estornudará en el momento menos oportuno, revelando su presencia a los guardias. Para curar el resfriado, hay que dirigirse al piso B1 del cuartel enemigo. Allí, tras una puerta de nivel 6, se encuentra la medicina.

NOTA: Si Snake quiere que los lobos no le ataquen, puede ponerse el pañuelo que le entregó Otacon, pues pertenecía a Sniper Wolf, que era amiga de los lobos.

EL HELICÓPTERO DE LIQUID

Nada más penetrar en la primera torre de comunicaciones, nuestro protagonista será detectado por una cámara; no le quedará más remedio que luchar. La única forma de llegar hasta la otra torre, tal como Otacon le contará, será a través del tejado.

NOTA: Cerca del lugar donde Snake es descubierto por la cámara, hay una cuerda imprescindible para continuar el juego.

Al llegar arriba, Liquid Snake hará acto de presencia, pilotando un fastuoso helicóptero. No dudará en volar la antena de comunicaciones. Al mismo tiempo que esquivamos sus disparos, hay que bajar por uno de los extremos con ayuda de la cuerda. Al llegar abajo, seremos atacados por varios terroristas, así como el propio Liquid. Snake debe esquivar las balas y entrar por una puerta, a la izquierda, para recoger un lanzador de misiles. ¡Ahora las fuerzas están más igualadas!
El mercenario subirá todas las escaleras de la torre contigua, protegidas por pequeñas torretas, hasta el tejado.
El helicóptero volverá a atacarlo, pero ahora podrá dispararlo con los misiles, al tiempo que se refugia detrás del contenedor. Tras algunos impactos, Liquid dará con sus huesos en el suelo.
Un nuevo encuentro con Otacon certificará que el ascensor ya ha sido arreglado. Al montar en él y pulsar el botón del primer piso, el agente se dará cuenta de que lleva demasiado peso. Otacon le comunicará que hay varios guardias camuflados en el ascensor. Tras acabar con ellos, con ayuda de las gafas térmicas, llegará a una amplia zona exterior.

Meryl ha sido poseída por Psycho Mantis, un miembro de FoxHound con increíbles poderes psíquicos

NOTA: Antes de salir a la explanada helada, se pueden explorar las puertas que surgen en las distintas bifurcaciones, para obtener granadas chaff y balas de varios tipos. Algunas de las estancias están protegidas por cámaras de vigilancia.

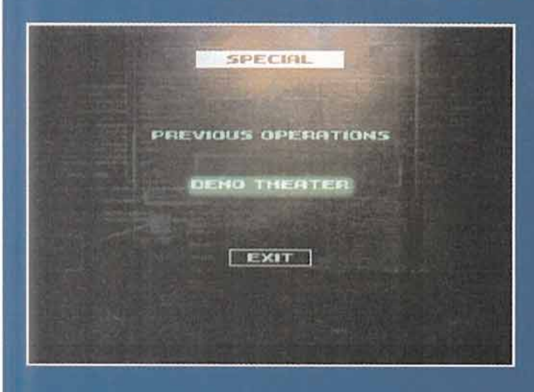
EL CAMPO NEVADO

Solid Snake sólo tendrá que caminar unos pocos metros, en dirección norte, hasta encontrar el paracaídas de Liquid. ¡Aún sigue vivo!
Parece que los miembros del escuadrón FoxHound son duros de roer, pues Sniper Wolf también está con vida, y dispuesta de nuevo a acabar con la vida del agente especial. En esta ocasión, mejora aún más su puntería. El truco reside en buscar un lugar bien protegido, detrás de algún árbol grande, o de una roca que hay al noreste, y atacar a la francotiradora con varios misiles teledirigidos Nikita. Bastarán tres o cuatro disparos para acabar con ella.
Tras la dramática escena de la muerte de Wolf –que no vamos a desvelar–, Snake se dirigirá al norte para entrar en la Fundición de Alta Tecnología. También puede explorar las puertas cercanas que van surgiendo a su paso, para recoger más munición, especialmente misiles Nikita, una caja vacía para esconderse, granadas chaff, y todo tipo de balas.

LA FUNDICIÓN

En contraste con las heladas temperaturas del exterior, Snake se sentirá reconfortado cuando penetre en la refinería. Para llegar hasta el almacén necesita bajar por unas escaleras que hay en el extremo izquierdo, pero el paso está bloqueado por una viga de metal con forma de grúa. Por suerte, puede deshacerse de ella con un par de misiles teledirigidos.

El LADO OCULTO DE «METAL GEAR SOLID»





Una de las virtudes de los juegos de Hideo Kojima que más gusta a sus fans, es la enorme cantidad de secretos, detalles y toques irónicos que incluye en sus juegos. Lejos de ser unos simples añadidos anecdóticos, muchos de ellos ofrecen nuevas posibilidades, que invitan a completar la aventura de nuevo para descubrir todo lo que esconde. Estos son algunos de los más espectaculares:

NOTA: *Aquellos que no hayan acabado el juego no deben leer los siguientes párrafos, pues contienen importantes revelaciones que pueden arruinar el argumento.*

TRAJE DE CAMUFLAJE: Durante la escena de la cámara de torturas, si Snake no resiste el martirio y se rinde, completará el juego con ayuda de Otacon, que le entregará un traje de camuflaje. Si se vuelve a comenzar el juego con este objeto, Snake no será detectado por los soldados ni las cámaras de seguridad, aunque no funciona en modo alarma, ni con animales o los jefes finales.

-"BANDANNA": Este objeto se obtiene tras acabar el juego, si Solid Snake sobrevive a la tortura y Meryl es rescatada con vida. Al volver a iniciar el juego con la "bandanna", se obtiene munición infinita.

CÁMARA: Tras completar el juego, la segunda vez que se lleva a cabo Snake puede usar una cámara para tomar fotografías.

A lo largo de las misiones hay escondidas casi 40 fotografías de los creadores de «Metal Gear Solid».

La cámara se encuentra en el piso B2 del hangar del tanque. Tras acabar con Revolver Ocelot, al final del corredor, a la derecha de la puerta, hay una sala secreta que puede abrirse con un explosivo C4. Al otro lado una puerta de nivel 4 se esconde la cámara.

-Si se completa el juego en tres ocasiones –una en modo normal, otra con la "bandanna", y otra con el traje de camuflaje–, en la cuarta ocasión en que se juegue, nada más abandonar el embarcadero, Snake se quitará el traje de buzo y, en lugar de su equipamiento de combate, irá vestido con un traje de etiqueta.

-Si se completa el juego en el nivel más alto de dificultad, aparece un modo "demo" en el menú de opciones, que permite ver el juego de principio a fin, como si se estuviese viendo una película en el cine.

Al llegar arriba, Liquid Snake hará acto de presencia, pilotando un fastuoso helicóptero. No dudará en volar la antena de comunicaciones

Liquid ha colocado una bomba al lado del maniatado cuerpo de Meryl, que estallará a los tres minutos

La puerta situada más al norte conduce hasta un ascensor, custodiado por varios guardias. Al llegar abajo, a la derecha, se abre otro nuevo elevador que lleva hasta la cámara frigorífica, en el nivel B2.

VULCAN RAVEN

A treinta grados bajo cero, resulta extraño que pueda sobrevivir una bandada de cuervos. Pero así es. Y eso sólo puede significar una cosa: ¡Vulcan Raven está cerca!

Gracias a los implantes genéticos que tanto Snake como Raven poseen, pueden soportar fácilmente la helada temperatura de la cámara frigorífica. Vulcan está armado con una enorme ametralladora de gran calibre, por lo que hay que evitar, a toda costa, el ataque cuerpo a cuerpo. Aprovechándose del radar y de las numerosas columnas que se alzan en el lugar, el agente especial tiene que rodear a Raven por detrás y atacarlos con granadas, el lanzador de misiles, o los misiles teledirigidos Nikita. Hay que tener mucho cuidado con él pues, cuando se enfurezca, no dudará en derribar los contenedores para cortar el paso a Snake.

Tras derrotarlo, Vulcan le entregará la llave de nivel 7, mientras Solid contempla horrorizado como sus propios cuervos se comen el cadáver.

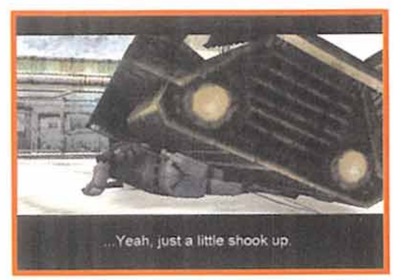
METAL GEAR REX

Camino de la base subterránea, Snake encontrará varias trampas de rayos e infinidad de torretas guiadas por cámaras. Es necesario emplear las granadas chaff para pasar al otro lado. Hacia el norte, se topará de frente con el enorme robot Metal Gear Rex, cuyo potencial armamentístico supera todo lo visto hasta el momento.

El mercenario puede subir hasta la cabeza del robot por las escalerillas que circulan por el lado derecho, aunque nada impide explorar los alrededores de la base, y el río cercano, para recoger munición y raciones de comida. Una vez arriba, buscar la sala de control, donde se encuentran Revolver Ocelot y Liquid Snake. Por desgracia, el espía será descubierto por una cámara, y el disco PAL que pensaba emplear para desactivar el robot acabará en el agua. Solid Snake debe esquivar a los guardias, bajar hasta la corriente, y coger el disco. Las gafas térmicas son muy útiles en este caso.

NOTA: Al registrar el río, es posible que Snake recoja, inadvertidamente, una bomba de relojería. Como es natural, deberá lanzarla lo más lejos posible. Igualmente, también existe una bifurcación en la trama que hace que una rata se trague la tarjeta PAL. En ese caso, hay que perseguirla y matarla para recuperarla.

Con la llave PAL a buen recaudo, Snake correrá a la sala de control, donde había visto a Liquid y Revolver. Hay que introducir la tarjeta PAL en la ranura ►



Tras la espectacular persecución en jeep, Meryl y Snake consiguen escapar con vida.



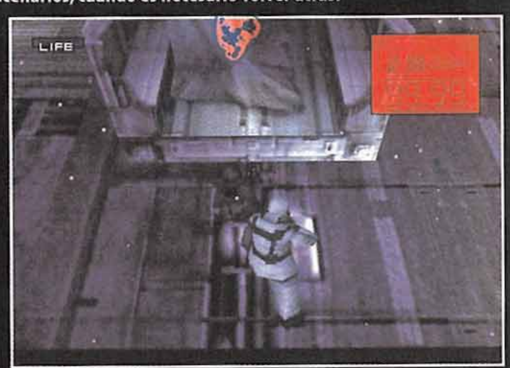
¡Al fin! Snake ha conseguido arrearle un buen directo al enfermizo Liquid, y lo ha lanzado por el precipicio.



TRANSPORTE GRATIS

Tal como se explica en el manual, las cajas vacías que aparecen en algunos escenarios sirven para que Snake se esconda en su interior, y así pueda pasar delante de los guardias sin que éstos se den cuenta. Se encuentran en el Hangar del tanque, en el piso de arriba, cerca de las escaleras; en el almacén de armas del sótano 1, y en uno de los almacenes del lugar donde se produce la segunda confrontación con Sniper Wolf.
No obstante, también tienen otra función secundaria no descrita en ningún sitio, muy útil para viajar rápidamente entre escenarios, cuando es necesario volver atrás.
Cada caja tiene inscrito un determinado destino:

-Helipuerto.
-Snowfield.
-Almacén de Armas.

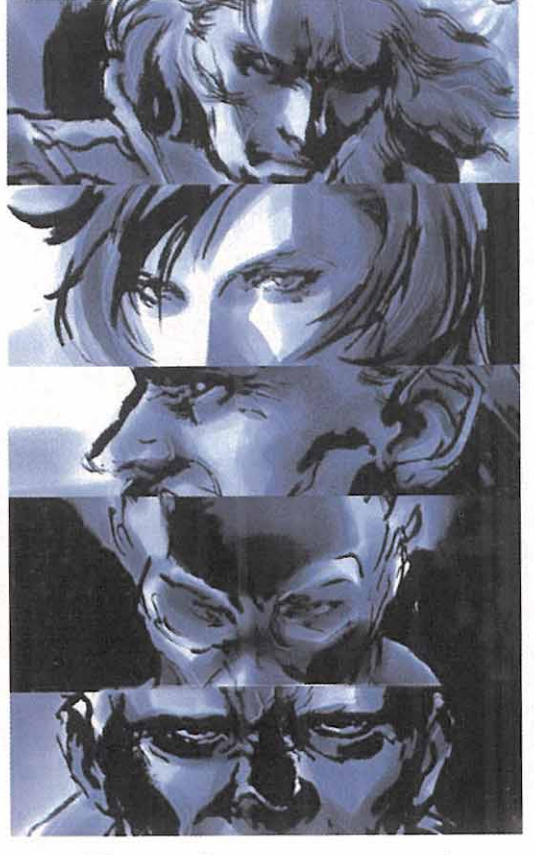


Basta con introducirse dentro de un camión y meterse en el interior de la caja que tiene marcado el lugar de destino deseado. Si Solid Snake espera unos segundos sin moverse, aparecerá un soldado que leerá el cartel de la caja y la llevará a ese lugar. Rápido, seguro y, sobre todo, muy cómodo...

del ordenador con el mismo símbolo que la llave. Para desactivar la cabeza nuclear, es necesario introducir otra llave con otro símbolo en otras dos ranuras. En realidad, se trata de la misma llave que Snake tiene en su poder, sólo que cambia de símbolo según la temperatura. Por tanto, debe ir a la cámara frigorífica donde acabó con Raven, o al campo nevado, para congelarla. Simplemente, hay que usarla y esperar a que se vuelva azul. Entonces el símbolo de la llave cambiará. Tan sólo queda llevarla a la sala de control e introducirla en la otra ranura. Finalmente, para calentar la llave, lleva a Snake a la fundición, al lugar donde había grandes chorros de vapor, y úsala unos segundos hasta que se ponga roja.
Al introducir la tercera llave en la computadora... ¡Metal Gear se activará, en lugar de quedar inutilizado! Solid Snake pronto descubrirá el engaño: ¡Master Miller es el propio Liquid Snake, que lo ha utilizado para activar el robot! Sin tiempo para reaccionar, toda la sala comenzará a llenarse de gas venenoso, la vida del espía está seriamente amenazada.
Snake tiene que ponerse la máscara antigás, hablar con Otacon y escapar, en dirección al robot. Liquid Snake se introducirá en la cabina y comenzará a dispararlo.

LA BATALLA FINAL

Metal Gear Rex es, como cabría esperar, el enemigo más duro de pelar. Está armado con una gran cantidad de misiles, es prácticamente invulnerable, y puede acabar con la vida de Snake de un simple pisotón, si se acerca demasiado.
La táctica más segura consiste en disparar con el lanzamisiles Stinger al hombro izquierdo del robot, donde se encuentra un pequeño radar. Entre disparo y disparo, Snake puede esconderse entre las patas del monstruo, donde los misiles enemigos errarán el blanco. Para evitar su radar localizador, nada mejor que usar las granadas chaff.
Tras derrotar casi por completo al Metal Gear, entrará en escena un legendario personaje, que constituye una de las sorpresas del juego. Tras un épico combate, el gigantesco robot acabará con su vida. Una vez más, Solid Snake tendrá que hacerse cargo de la situación. De nuevo, debe atacar al Metal Gear, pero esta vez disparando sus misiles a la cabina donde se encuentra Liquid. Al cabo de unos minutos, el robot caerá derrotado. Liquid y Solid se enfrentarán en un último y mortal combate, sobre la cabeza del robot, a puñetazo limpio. Liquid ha colocado una bomba al lado del maniatado cuerpo de Meryl, que estallará a los tres minutos, por lo que hay que acabar rápidamente con el enemigo.
Los puñetazos continuos funcionan muy bien, pero cuando la energía de Liquid se reduzca demasiado comenzará a realizar rápidas patadas voladoras; hay que estar muy atentos para esquivarlas. En el caso de que Snake caiga por el precipicio, se agarrará al borde del robot, pero perderá un tiempo precioso escalando hasta arriba.
Finalmente, cuando Liquid sea derrotado, Snake se acercará al cuerpo de Meryl, lo que dará lugar a uno de los dos finales diferentes.



Tras derrotar casi por completo al Metal Gear, aparecerá un legendario personaje que es una de las sorpresas del juego

FINAL PRINCIPAL: Si Solid Snake no se rindió en la cámara de tortura, al desatar a Meryl descubrirá que está viva. En ese momento, se producirá un terremoto y ambos escaparán en un jeep. El agente debe disparar con el arma a los barriles que aparecen en el camino, para explosionar una puerta y algunas barricadas.
Al cabo de un rato, otro "todoterreno" se pondrá a su altura y comenzará a dispararlos. ¡Es Liquid Snake, que no murió en el enfrentamiento de antes sobre el robot y busca su venganza! En un último y desesperado intento, Solid Snake deberá disparar a su rival, mientras Meryl conduce el vehículo. La persecución terminará con un espectacular choque. Solid y Meryl quedarán atrapados en el vehículo, mientras Liquid sale ileso. Todo parece perdido pero... ¿Dónde se ha visto un juego en el que el héroe no salga triunfante?

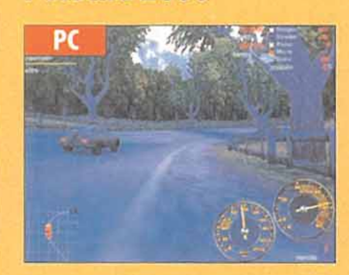
FINAL SECUNDARIO: Si Snake se rinde a la tortura, cuando desate a Meryl descubrirá que está muerta. Otacon acudirá entonces a consolarle, pero entonces se producirá el terremoto. El agente especial deberá seguir los mismos pasos que en el final principal (es decir, escapar en el jeep, disparar a los barriles del camino y enfrentarse al jeep en el que viaja su mortal enemigo). La única diferencia es que Meryl será sustituida por Otacon en todas las escenas.

J.A.P.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Need For Speed; Porsche 2000



Si quieres abaratar la reparación de tu coche haz lo siguiente:

1. Vete a tu garaje desde el menú.
2. Selecciona un coche en el que sea muy barato hacer reparaciones, o que sea de la era clásica.
3. Después selecciona el coche que quieras reparar y antes de que aparezca su foto haz clic en reparar.
4. Automáticamente el juego se creerá que está reparando el coche antiguo por lo que los gastos de reparación serán mínimos.

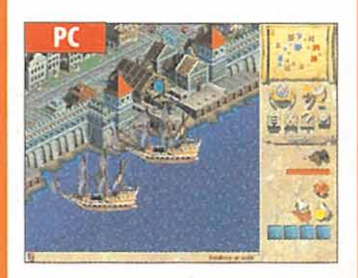
También he descubierto otro fallo en una de las pistas de Japón. La pista en cuestión es una que se desarrolla en unos almacenes. Justo al empezar deberás ir despacio para caerte en el salto. Si lo haces caerás a muy poca distancia del paso de meta y el juego se creerá que ya has corrido hasta llegar allí, así que automáticamente te pondrás primero. Si haces esto durante tres vueltas, habrás ganado la carrera casi sin esforzarte.



GANADORES DE MAYO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta cada uno por haber enviado un truco publicado en la revista: Jaime Campbell, Eduard Arazo, José María Toledano, Carlos Lobo, Jorge Hernández Pérez, Diego A. Herrera, José Luis Perandones y David Gutiérrez García.
Recordad que para enviar vuestros trucos es necesario que los juegos hayan salido comentados en la sección de Punto de Mira, pero que no hayan sido publicados en esta sección. Acordaos, también, de incluir vuestra dirección completa.

Anno 1602



Presiona Control + Shitft + Alt + W mientras juegas. Teclea 2061 y presiona enter. Luego, pulsa A y luego enter para activar el modo de "trucos".

Dinero: Shift + M
Ladrillo: Shift + Z
Cañones: Shift + K
Madera: Shift + H
Herramientas: Shift + T



Carmageddon: The Death Race 2000



Hay un pequeño truco muy útil. En la carpeta donde hayas instalado el juego, hay una subcarpeta que se llama ASSETS y dentro de ésta hay otra que se llama CAR.
En dicha carpeta (CAR) hay un archivo llamado Car_Descriptor.txt que contiene la configuración de cada uno de los coches que aparecen en el juego.
Cada coche viene descrito en párrafos que comienzan con la línea CAR y finalizan con END. entre estas líneas hay una que se llama COST, la cual indica el precio del coche en cuestión. Si cambiamos esa cantidad por 0 podremos obtener los coches totalmente gratis. En pocas carreras tendremos una gran variedad de conducción para elegir.
Mientras estás jugando, pulsa la tecla (º) que está a la izquierda del número 1 y teclea "HeReComesTrouble" para activar el modo "trucos" del juego.
Luego vuelve a pulsar la tecla (º) y teclea uno de los siguientes códigos que se enumeran a continuación:





Invincibility	Invencible
cash	Obtienes 10.000 dólares
openLevelsGuv	Todos los niveles

Duke Nukem 3D



El truco es para conseguir invencibilidad: Primero se debe de acabar el juego en cualquier escenario. Recomiendo grabar poco antes de acabar el juego, para no tener que acabárselo desde el principio cada vez que queramos usar el truco.
Una vez acabado el juego, se empieza una partida nueva. Selecciona el escenario pero en el modo de dificultad pon el más difícil (DAMNI'M GOOD), cuando empieces el juego serás invencible.

NOTA: *Para volver a ser invencible en otro escenario antes debemos de volver a acabarnos el juego, por lo que nuestro salvado cerca del final nos será muy útil.*

Un truco muy útil para que los niveles más difíciles sean pan comido.

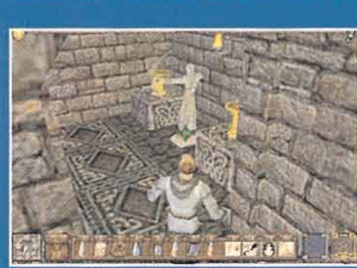


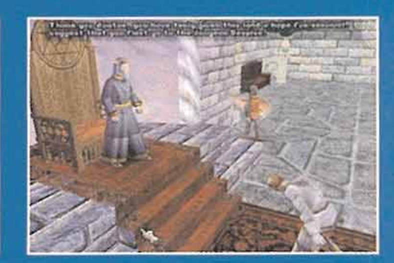


Ultima IX: Ascension

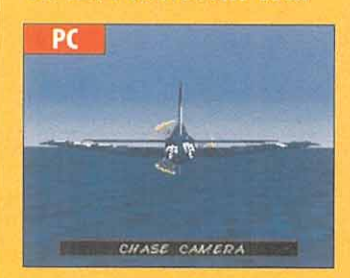
Esta es una curiosidad, más que un truco. Una vez hayamos salvado una partida, en el subdirectorio savegame del directorio donde hayamos instalado el juego se creará un archivo llamado start.dat. Si lo abrimos con un editor de textos, veremos como pone U9.008. Si cambiamos el 8 por cualquier otro nº (un 5, un 7, etcétera) y arrancamos el juego, entraremos en una especie de "modo de prueba" muy curioso. Se trata de una llanura situada en el medio de la nada en la que se encuentran todos los caracteres presentes en el juego. No se puede hablar con ellos ni hacer nada, tan sólo caminar y pelear; pero es gracioso de ver.

ADVERTENCIA: *no funciona el diario ni ninguna otra característica, por lo que para salir del juego probablemente haya que utilizar ALT+TAB o similar.*





1942: Pacific Air War



Teclea RASTA para activar el modo "trucos" del juego.

4 GET IT

Códigos de nivel

PASSWORD, PRISONER, FISHHEAD, MOREFISH, FISHFISH, TINYFISH
FREDFISH, BIGFISHY, EATDEATH, EATFISHY, SLOWFISH, FISHFAST
PLUNGERS, MOPHAPPY, JANITORS, THROMULI, PARAKEET, FUZZYDOG
SPAMKEET, BABYHEAD, FISHNOSE, FISHTOES, FOOTFISH, FISHBONG
ABCDEFGH

7-UP

0, restaura energía
+, salta de nivel
5, replay y cambia nivel de dificultad
F4, reduce energía
F10, cambia tiempo por 10 segundos
Hacer pausa, con 1 o END y seleccionar nivel. de A a K



The Sims



Para borrar facturas en los «Sims», tienes dos formas diferentes de hacerlo:
1º. presiona simultáneamente control+shift+c para entrar en el menú de introducir trucos y pon "move_objects on" y después coge con la mano del menú de comprar la factura, pulsa Supr y desaparecerá.
2º.-si quieres olvidarte de las facturas para siempre haz lo mismo que el truco anterior pero en vez de coger la factura coge el buzón y bórralo.

Enemy Engaged Comanche vs Hokum

En este juego, para conseguir modo Dios debes de modificar el fichero autoexec.bat (pero haciendo una copia antes y con mucho cuidado) e introduce la línea "set comanche_hokum set UIT:600000000000" (sin comillas). Esto hará que seas invulnerable por ese número de segundos que hemos indicado.



Aces of the Pacific



Editar el fichero ROSTER.DAT con un editor hexadecimal (primero haz una copia de seguridad). La estructura es la siguiente:

00: Número de pilotos en la lista
02-10: Nombre del piloto
12-20: Descripción del Backup
23: Insignia Aircrat
00: Japón
01: Cuerpo Naval y de Marines USA
02: fuerzas aéreas Royal y leet
03: fuerzas aéreas chinas
04: fuerzas aéreas soviéticas
05: fuerzas aéreas holandesas
06: fuerzas aéreas de la armada de EEUU
07: fuerzas aéreas australianas

24: Servicio Contry & Branch
00: US Navy
01: Cuerpo de marines de EEUU
02: fuerzas aéreas de la armada de EEUU
03: fuerzas navales japonesas
04: fuerzas aéreas japonesas
05: fuerzas aéreas Royal
06: fuerzas aéreas de la flota
07: fuerzas aéreas australianas
08: fuerzas aéreas chinas
09: fuerzas aéreas soviéticas
0A: fuerzas aéreas holandesas

25: RANGO
us navy us marine corps us army air force
00: Oficial 03: 2º Teniente 06: 2º Teniente
01: Teniente (jg) 04: Primer Teniente 07: Primer Teniente
02: Teniente 05: Capitán 08: Capitán

Japanese Navy Japanese Air orce
09: Oficial de 2ª Clase 0D: Sargento
0A: Oficial de 1ª Clase 0E: Sargento 1º
0B: Oficial de vuelo 0: 2º Teniente
0C: Teniente 10: Primer Teniente
11: Capitán
26: 00 = En activo 01 = Muerto
29-2A: fecha de inicio
2D-2E: fecha actual
32-33: Misiones realizadas
34-35: Misiones cumplidas
36-37: Campañas completadas
3C: Escuadrón
3E: Campaña
40-41: Victorias aéreas
43-4D: Medallas USA
4E-55: Medallas Japonesas
57-62: Configuración del panel Realism (00 = no 01 = si)

Alien Breed 2

Códigos de algunos niveles:
security level 2:fcdbmdeasdcaaadm
security level 3:fcceldaahdcaaaek
engineering leve1:fbkdmdeafdcaaaeb
science level 3:jgcjndeapdcaacs
military level 3:epaemdebbdcaaaea
main tower level 2:laapjdaisdcaaacm
main tower level 2:lacjpdadsdcaaacs
main tower level 4:hcapjdadsdcaaadd
main tower level 4:hcbpsladsdcaaacb
stores level 3:ejdcpdaasdcaaadk
civilian level 3: eehbndaasdcaaadk

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

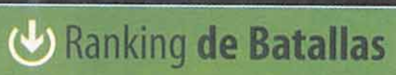


Dibujos animados · Animación digital · Efectos especiales · Multimedia

Hacía falta una revista así



Con la reinstauración de la normalidad en nuestras vidas regresamos a los derroteros por los que tradicionalmente discurre la sección. De manera especial, por causa de vuestra participación, será «StarCraft» uno de los protagonistas de este cónclave, dónde conviven trucos, noticias y consejos, todos ellos armonizados bajo la batuta de la mejor de las estrategias.



Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

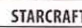
Esta edición iniciará el contador de votos desde cero. Ya que debido a que los títulos antiguos permanecían recibiendo votos durante más tiempo acumulado, los juegos nuevos de estrategia apenas tenían una opotunidad de entrar en el ranking (a pesar de la calidad de algunos, como «Ground Control»). Para evitar esta injusticia, a partir de ahora y cada cierto tiempo, pondremos el contador de votos a cero, con la idea de conseguir un escrutinio realmente actual y no acumulativo, que favorece a los más antiguos. Recordad, en cualquier caso, que aquí no hay más que sufragio universal y reina la más pura de las democracia. Esta es la nueva lista actualizada.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Rollercoster Tycoon Age of Empires
4. Homeworld
5. Age of Empires II
6. Heroes of Might and Magic III
7. Hidden and Dangerous
8. Shogun: Total War
9. Ground Control
10. Warcraft II

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



STARCRAFT





EUROPA UNIVERSALIS

Vuelta a La Normalidad

Hace ya unos añitos de la publicación en España de «StarCraft», de ello dan cuenta las dos expansiones (la segunda, «Retribution», que incluía nuevas misiones y escenarios, pero no unidades ni campañas, no se publicó en España) que han ido prolongando artificialmente la vigencia del juego. Sinceramente, no eran precisas. Un argumento bien trabajado, tres tipos de bandos con los que guerrear y una completa, a la vez que asequible, herramienta para la creación de escenarios lo consagraron como uno de los clásicos que pueblan el selecto Olimpo de la Estrategia –con mayúsculas–. Lo que es más, ha venido siendo la niña de los ojos de Blizzard hasta que esta casa publicara la fase de desarrollo en que se encontraba «WarCraft III». Y no es cualquier cosa. Pero no divagemos, y centrémonos en el asunto de la reunión, para lo que vamos a comenzar con el e-mail que nos ha cursado Albert Prous, dónde nos solicita una estrategia universal con la que desarrollar un establecimiento de garantía en cosa de cinco minutos (con vistas al modo multijugador). Trataremos de ser lo más eficientes posible en tan escaso margen de tiempo, produciremos tantos 'peones' (SCV/Zánganos/Sondas) como filones de mineral –no más, en ningún caso–, así como una pareja destinada a la extracción de gas, y otros tantos dedicada a tiempo completo a las tareas de construcción y al mantenimiento de las edificaciones (en el caso de los Terran). Tras levantar el centro de operaciones, organizaremos la gestión de los recursos del modo reseñado, construiremos el bloque que nos posibilitará el acceso a la infantería y que a la vez nos abrirá el árbol de tecnologías. Seguirán los elementos defensivos terrestres entorno a las fuentes de energía y del asentamiento castrense (los básicos para repeler un ataque de intensidad baja), acompañados del entrenamiento de un retén de infantes, posteriormente nos dotaremos de bloques antiaéreos (para los Protoss no sería necesario), a la vez de algunas piezas de artillería. Cuando hayamos dotado de suficiente consistencia el grupo defensivo, pasaremos a la constitución de la Flota y a la implementación tecnológica.

Wilfredo Barazurda se ha atorado en el nivel nueve del episodio Terran, de dónde trataremos de sacarlo. Este escenario, que precede al último de la campaña humana, nos recuerda a uno de los capítulos de la Guerra Civil de los EEUU. Ojo al dato, los rivales son los Protoss; a la colonia Zerg vecina tan sólo tendremos que mantenerla a raya. Lo cual no significa que no nos tengamos que proteger de ella, para lo que construiremos unos cuantos búnkers al norte del centro de mando, a los que asignaremos algún tanque en modo asedio (hemos de cuidarnos de mantener fuera de su alcance las bioestructuras zerg); no conviene descuidar el control del paso a la plataforma de dónde provendrán los Protoss. Sirviéndonos de la aeronave de transporte iremos fortificando las inmediaciones de los campos de minerales no esquilmados por ninguna facción, de ese modo nos





Noticias

Todo indica que «Commandos 2» verá la luz la próxima primavera. Como novedades respecto a la entrega anterior tendremos la inestimable ayuda de los soldados aliados, con lo que se pretende compensar la inteligencia artificial enemiga, que ha sido sensiblemente mejorada. La vista continuará siendo la isométrica tradicional en 2D, si bien dentro de los edificios pasará a 3D con posibilidad de rotar la cámara para obtener el ángulo deseado. El terreno tomará importancia estratégica, y la interacción de nuestros hombres con él será realmente relevante en el resultado de las distintas misiones. Habrá también nuevos vehículos y posibilidades. Sacudir al Eje con nuestros comandos nunca será tan difícil, ni interesante.

Siguiendo los pasos de la saga «Caesar», Sierra va a lanzar «Zeus. Master of Olympus». Después de hacer las veces de gobernador romano podremos asumir el papel de un tirano griego. Toda la diversión de la polis griega, con sus héroes, sus guerras internas y, por supuesto, sus olimpíadas. Está ya próxima su fase final, pero mientras tanto, como sustitutivo, tenemos ya en el mercado «Cleopatra», la expansión de «Faraon».

Antonio Leal nos pedía información acerca de un juego llamado «Europa Universalis». Aquí va. Se trata de un programa multijugador que reproduce en tiempo real la historia del Antiguo Continente desde 1492 hasta 1792. Los jugadores tendremos el control total sobre los aspectos económicos, políticos y militares de nuestros estados, gestionando incluso la exploración y las colonias. La conversión del juego de tablero a bytes está siendo acometida por Target Games, un grupo sueco, y no tiene una fecha concreta para su definitivo lanzamiento. Así que de momento no tenemos más remedio que esperar.


COMMANDOS 2


ZEUS. MASTER OF OLYMPUS

aseguraremos la financiación y la debilidad enemiga en los últimos compases de la batalla. En el momento que tengamos un importante ejército, integrado al menos por tres tanques con capacidad de asedio, nos lanzaremos a la destrucción protossiana, enclave tras enclave. Cuando hayamos acabado con su amenaza, atónitos presenciaremos cómo los Zerg revasan nuestras defensas y acaban con todos los efectivos. Arcturus decide abandonar a su suerte a los destacados en el lugar, incluyendo a la valiosa oficial Kerrigan. No obstante nos habremos alzado con la victoria, contribuyendo al argumento interno y al de las expansiones. ¡Ánimo, Willy, qué ya te queda menos!

Miguel Daza nos pide encarecidamente que demos a conocer su interés en constituir un clan para jugar a «StarCraft». Lo encontraréis en la siguiente dirección: Cobra162@LatinMail.com. Suerte con tu proyecto, Cobra.

Otro lector, Luis Alberto, ya para otro programa, «Force Commander», nos pregunta sobre el modo de conseguir que nuestros efectivos terrestres ocupen estructuras o unidades enemigas. Ha de seguir la combinación de teclas: Shift+Clic derecho sobre el objetivo. Por cierto, el recurso al deshaucio de los inquilinos es muy útil además de estar espléndidamente recompensado en términos de puntos de mando –imprescindibles a la hora de solicitar nuevas unidades al mando–.


STARCRAFT


STARCRAFT

Marcelo Kuhn desea conocer algunos trucos para «Theme Park World», toma nota que ahí te van. Antes de nada deberás introducir como nombre HORZA, están locos estos programadores. Con ello, y durante la partida podrás emplear las siguientes teclas para conseguir fueros importantes: 'C' insuflará en tu cuenta corriente medio millón de dólares, 'Alt+Z' te facilitará todas las atracciones, 'Ctrol+Z' todas las tiendas y 'Shift+Z' todas las facilidades. En las últimas versiones el nombre por teclear es: DEMO.

Infernomad busca consejo, e intentaremos dárselo. Se le ha planteado una diatriba en el momento de decantarse por «Sim City 3000 S.E.» o «Shogun: Total War». Aquel redunda en el archiconocido concepto de todos los Sim, si te gusta deberías adquirirlo. Por otro lado, «Shogun» es mucho más novedoso, y a mi humilde entender –sin propósito de sentar doctrina–, el mejor juego de estrategia en lo que llevamos de año, incluso superior a «Homeworld» y «Ground Control».

Me explico, combina la ladina estrategia por turnos –tan laureada por muchos– para la gestión política y económica, con el tiempo real en las batallas –dónde además de la planificación cuenta igualmente la resolución y la capacidad para cambiar de planes rápidamente–. La elección final, como no podía ser de otro modo es tuya, pero espero que estas apreciaciones te hayan servido de algo.

El Miliciano Partizano

Temas para Debate

No podíamos regresar a la normalidad sin esta obligada referencia a la activa participación de los lectores más comprometidos con la causa que en torno a estas páginas nos congrega todos los meses. En esta ocasión, le cedo la palabra a Javier Pelizzari, desde las Argentinas: "...Puedo decir con orgullo que soy de la vieja guardia que se puso verde peleando contra Ivanhoe en «Defender of the crown» y que con la misma pasión unos cuantos años después me enfrente a los Harkonnen en «Dune». De allí en más han aparecido títulos de una enorme calidad tanto técnica como conceptual. Sin embargo no puedo negar que ante cada título que aparece, y a pesar de mis renovadas esperanzas, un gusto algo agridulce queda en mi boca. Uno tiene la sensación de que lo único que cambió (para bien o mal) es uno mismo, y que no hace más que repetir, salvo pocas y honrosas excepciones, los mismos mecanismos usados antaño para descalificar a oponentes maquillados de manera diferente.

...Pero uno no puede más que seguir soñando y creyendo en que los desarrolladores de juegos de estrategia vean la luz y nos sorprendan con niveles como aquel, en «Dominiom», donde debíamos abrir paso a nuestras fuerzas en retirada a través del corazón del territorio enemigo (de lo mejor que he jugado por su originalidad y dinámica)...".

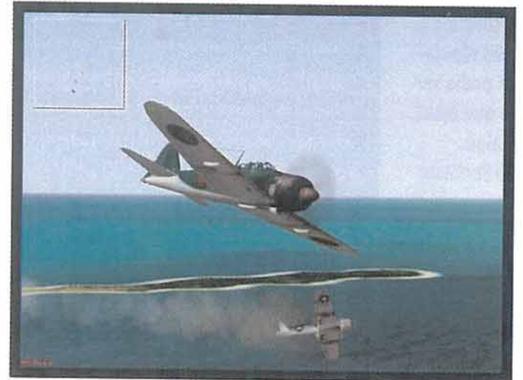
¡Qué te vamos a contar, amigo Javier! Aquello que apuntas es algo que trasciende los problemas de este sector en concreto, afecta por igual al resto de la industria en todos sus aspectos. La introducción de un nuevo concepto en la estrategia es algo arriesgado –en gran medida debido a lo "conservadores" que somos, nos resulta difícil abandonar los clásicos–, además la estrategia es lo que es.

• Compañía: **MICROSOFT** • Disponible: **PC** • Género: **SIMULADOR**

REQUERIMIENTOS: CPU: PENTIUM 266 MHZ• RAM: 32MB • HD: 350 MB. • TARJETA 3D: Sí, 4MB (compatible con Direct3D). • MULTIJUGADOR: 8 JUGADORES, (IPX, TCP/IP) MÓDEM, INTERNET, RED LOCAL.

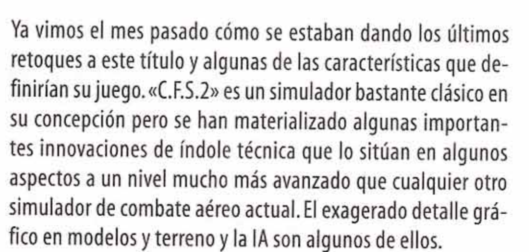
Combat Flight Simulator 2

Dos años atrás, en el seno de la simulación de combate se libró una batalla con los cielos de la Segunda Guerra Mundial de fondo. «Combat Flight Simulator» fue uno de los más poderosos contendientes, así como «European Air War» de Microprose y «WWII Fighters» de Jane Combat Simulations. Los tres programas tenían un corte muy parecido e incluso puntos comunes como el hecho de que compartieran un mismo teatro de operaciones en Europa. De esa pugna, el tiempo y los aficionados acabaron eligiendo a «EAW» como claro vencedor. Hoy, arriba en los cielos se cierne una nueva batalla cuyo vencedor relevará en el trono al viejo rey. «Combat Flight Simulator 2» es el primero de una nueva generación de estos sims y también uno de los aspirantes más firmes a ocupar el trono de la simulación de combate.


Aplicando el máximo de realismo, los pilotos rivales sabrán emplear su pericia para evitar ser derribados y podrán resistir más impactos.



Un aspirante al trono de los cielos



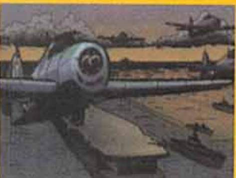
Ya vimos el mes pasado cómo se estaban dando los últimos retoques a este título y algunas de las características que definirían su juego. «C.F.S.2» es un simulador bastante clásico en su concepción pero se han materializado algunas importantes innovaciones de índole técnica que lo sitúan en algunos aspectos a un nivel mucho más avanzado que cualquier otro simulador de combate aéreo actual. El exagerado detalle gráfico en modelos y terreno y la IA son algunos de ellos.

No echaremos en falta ninguna opción dentro de los diferentes modos de juego que cabe esperar en un simulador. Misiones independientes, entrenamiento, combate rápido, multijugador y un editor de misiones muy extenso componen la estructura básica del juego. Aparte, tenemos como es lógico dos campañas muy diferentes, ya que cada una corresponde a un bando y suman en total 120 misiones.

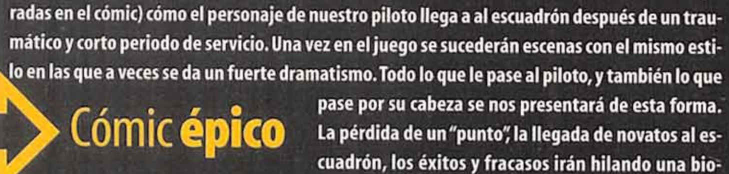
Existe, en este último y más importante modo de juego, un argumento, más definido y complejo de lo que solemos ver en el género y los diseñadores han adoptado para el guión un estilo narrativo que recuerda mucho al cómic: todas las vicisitudes y éxitos del personaje se contarán usando ese estilo.

OPERACIONES EMBARCADAS

La incorporación de un hilo argumental condiciona en cierta medida que el desarrollo de la campaña sea lineal, razón por la cual cada misión por separado será evaluada como éxito o fracaso, sin término medio. Esto se traduce en que el programa ofrece menos posibilidades a la hora de hacer un planteamiento estratégico para afrontar la campaña pero, a cambio, se profundiza más en el personaje y se recrean con mayor exactitud ejemplos de misiones que realmente tuvieron lugar en la época. La percepción de la sensación de vuelo en «C.F.S. 2» es de las más realistas que hemos tenido oportunidad de apreciar hasta la fecha. Diferentes condiciones atmosféricas, vientos, turbulencias y otros factores vienen contemplados en el comportamiento aerodinámico del avión, sea cual sea el modelo. Al aplicar más o menos gas, o al activar algún control que modifica la geometría del aparato, como el tren de aterrizaje o los flaps, las condiciones de vuelo cambian y han de ser tenidas en cuenta. El control del caza es siempre suave, pero depende del modelo en cuestión y, por supuesto, se observan sus limitaciones y virtudes con respecto a los demás avio-



Cómic **épico**

La historia nos relata por medio de escenas animadas y estáticas (inconfundiblemente inspiradas en el cómic) cómo el personaje de nuestro piloto llega a al escuadrón después de un traumático y corto periodo de servicio. Una vez en el juego se sucederán escenas con el mismo estilo en las que a veces se da un fuerte dramatismo. Todo lo que le pase al piloto, y también lo que pase por su cabeza se nos presentará de esta forma. La pérdida de un "punto", la llegada de novatos al escuadrón, los éxitos y fracasos irán hilando una biografía de guerra que hace destacar al juego por la importancia que se le ha dado al guión, aspecto no muy habitual en el género. En resumidas cuentas, nuestro piloto en la actualidad se hubiera convertido en un "abuelo batallitas" envidiable.



También serán, aunque menos frecuentes, las misiones de bombardeo con las que golpearemos la flota enemiga u objetivos en tierra.

Multijugador **reforzado**

Las opciones del modo multijugador se han ampliado en comparación con su anterior versión. En «CFS 2» habrá dogfights para duelos aéreos entre dos jugadores o entre equipos. Lamentablemente no se ha implementado aún (al menos no en la beta final) un modo de campaña cooperativo. De ser así es de todos modos probable que esta opción pueda materializarse a través de un futuro parche.

El interés que tiene el teatro de operaciones en el Océano Pacífico y la magnífica calidad técnica de «CFS 2» harán del juego una referencia para otros títulos de simulación de la Segunda Guerra Mundial.

nes. Estar en el Pacífico implica un enfrentamiento de fuerzas aeronavales, tomado una importancia vital las operaciones a bordo del portaaviones. El despegue desde el mismo no entraña demasiada dificultad pero aterrizar es otra cuestión. No es posar un avión de papel en el lomo de una caja de cerillas pero casi. Afortunadamente contamos con las indicaciones sobreimpresionadas de un oficial de señales en cubierta o LSO, que nos guiará en el tramo final. Aprender a pilotar el avión es relativamente fácil pero requiere mucha práctica dominar qué maniobra es la adecuada en el fragor de la batalla y así obtener la posición más ventajosa. Ni que decir tiene que el uso de un buen joystick, mando de gases y pedales son casi obligados si pretendemos sacar el máximo partido del programa, muy especialmente si el periférico dispone de respuesta de fuerza... Sí ya, eso del "Force Feedback" no es algo que nos guste a los puristas, porque recrea efectos que no han de apreciarse en una palanca de mando real, pero tened en cuenta esto: en aquellos años no existían los sistemas de control "fly-by-wire" de la actualidad y la asistencia hidráulica en el control por medio de servos estaba aún "en pañales". Por tanto, los pilotos sí encontraban resistencia en la palanca. Hay que contar además con el valor de inmersión que tiene el hecho de poder percibir sensaciones palpables.

UNA VENTANA AL PASADO DEL COMBATE AÉREO

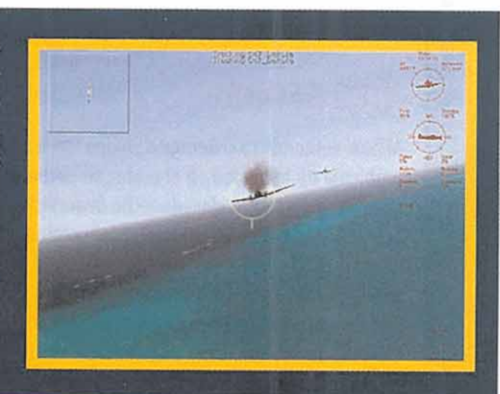
Analizar todas las peculiaridades del combate en «CFS 2» es algo que nos llevará algo más de tiempo porque aunque todos los cazas tienen puntos en común son tan diversas las misiones y cobra tanta importancia la precisión en las maniobras que merece la pena que las veamos punto por punto en Escuela de Pilotos. Lo que podemos sacar en claro, al menos de estas primeras impresiones, es que los combates aéreos son todo lo rigurosos que cabe esperar, destacando la IA de los aviones controlados por el programa. Pero sobre todo son tensos y muy adictivos. Casi puede sentirse miedo cuando las trazadoras pasan a través del fuselaje agujereándolo, mientras escuchamos el crujido de las entrañas de nuestro avión. Y la sensación de ver estallar en fragmentos un caza enemigo es de lo más gratificante, (siempre claro está después de un cierto esfuerzo previo). Pero quizá lo que más resalta la calidad de «CFS 2» en un primer momento es lo que entra por los ojos. Los gráficos que recrean el terreno son de lo mejor, sobre todo en la superficie del mar y los modelos de los distintos cazas son simplemente magníficos, quizá los mejores recreados hasta ahora. Sin embargo, existen unos cuantos errores que restan algún entero a la calidad visual. Las nubes, si pretenden pasar por volumétricas fracasan estrepitosamente y la verdad es que es mejor desactivarlas, aparte del ahorro de proceso que esto pueda proporcionarnos. Las cabinas en su versión "virtual" carecen del realismo gráfico del que gozaban las de «WWII Fighters» y resultan poco convincentes. Claro que, errores de este tipo, en cualquier caso, no impedirán que quedemos encantados con los gráficos en general.

Teniendo en cuenta la magnitud y las pretensiones de realismo de este sim de Microsoft podríamos tomarlo como ejemplo en la característica más apreciada dentro de este género: el realismo. Al menos en el apartado audiovisual y en la recreación del vuelo en estos aparatos. Existe un debate entre la comunidad de aficionados acerca de si los simuladores actuales para PC hoy día se acercan tanto a la realidad como quieren sus creadores convencernos. Para llegar a una conclusión veraz deberíamos contar con las impresiones de un piloto que hubiese volado en alguno de aquellos aeroplanos. Dada la imposibilidad de este recurso lo que nuestro juicio y nuestra experiencia nos dicta es que, en efecto, nos acercamos a los límites de lo que un ordenador compatible puede dar de sí para simular el vuelo en un aparato de la Segunda Guerra Mundial. Quizá asistimos a la coronación de un nuevo rey de los cielos, pero queda por ver si el proyecto de Microprose «B-17 The Mighty Eighty» le va a poder hacer sombra.

S.T.M.

A traves **del parabrisas**

Pese a que existe una versión 2D y otra 3D de la cabina del piloto, lo cierto es que en la práctica ambas vistas no son las más adecuadas para el combate. Bien porque restan demasiada visibilidad o bien porque no resultan muy realistas gráficamente (cabina 3D). La vista más adecuada es la que prescinde del cockpit sustituyendo los instrumentos por datos más útiles a modo de HUD en la parte derecha de la pantalla. Conservaremos la retícula de puntería y conviene también tener activado la ventana vista táctica cuya eficacia es similar a la de un radar.



Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: ***pilotos.micromania@hobbypress.es***

TECNOLOGÍA:	93
ADICCIÓN:	89

puntuación

Sonora y gráficamente es soberbio. Sus requerimientos para subir el detalle al máximo son muy elevados pero en cualquier caso puede conseguirse un buen balance entre realismo visual y velocidad. Las cabinas virtuales, aún presentando todos los instrumentos en tiempo real no acaban de tener un aspecto demasiado convincente. El funcionamiento de las armas, el control de cada aparato o el comportamiento de los enemigos elevan el realismo.

total 90

Guía de consejos
Instrucción de combate aéreo

En este primer contacto con «CFS2» vamos a fijarnos en cada uno de los cazas simulados en el programa. Sólo conociendo sus ventajas y defectos podremos sacar todo el partido de sus características de vuelo y armamento. En el siguiente número de Escuela de Pilotos nos ocuparemos de otras cuestiones referentes a las posibilidades de juego y especialmente a lo que podemos llegar a hacer con el editor.


A6M2 ZERO


A6M5 ZERO


NIK2 GEORGE

Elegir bien el objetivo y aprender a coordinarnos con el Wingman o "punto" es una cuestión de práctica, pero siempre podremos fijarnos mejor partiendo de unas cuantas nociones en el combate aéreo relativas a las virtudes de la máquina que pilotamos. Generalmente, aunque existen notables diferencias de comportamiento en el aire, todos los cazas están bien equilibrados entre sí. Es importante comprender que no es el modelo de avión lo que determina la victoria sino cómo el piloto es capaz de utilizar las ventajas del aparato que tiene a los mandos y evitar las situaciones en las que se encuentre en desventaja. Aquí hemos resumido la historia de cada aeroplano destacando los aspectos más importantes a tener en cuenta en cuanto a su funcionamiento y también nos ocupamos de destacar qué condiciones de combate han de buscarse para cada modelo de caza en concreto.

A6M2 ZERO

Habiendo entrado en servicio en 1940, en los comienzos de la ofensiva japonesa ningún otro caza era capaz de igualar la capacidad de trepada y alcance o la maniobrabilidad del Zero. Pero, tan pronto se pusieron de manifiesto algunos puntos débiles, los pilotos de la US Navy empezaron a lograr derribos. Los Zero poseían un fuselaje muy ligero aunque al principio el armamento con el que se equipaban podía ser insuficiente. Aún así, en manos de un piloto experimentado, que fuera capaz de sacar provecho a sus virtudes, nunca dejó de ser un rival a tener en cuenta.

ARRÁSTRALOS A TU TERRENO

El Zero es superior a todos sus rivales en combate a velocidades no superiores a las 250 mph y en altura por debajo de los 15.000 pies. Así puede aprovechar sus superiores características de maniobrabilidad para buscar la cola de la presa. Un giro cerrado con cierto régimen de descenso será lo más rápido. Una vez en el ángulo y alcance correcto es recomendable hacer algún que otro disparo de prueba con las ametralladoras y después se le puede rematar con los cañones. Si hay problemas, un giro cerrado seguido de una trepada dejará a la mayoría de cazas rivales clavados.

A6M5 ZERO

Conscientes de las carencias del Zero la armada japonesa no tardó en introducir una versión mejorada en 1943. Aerodinámicamente se logró más velocidad y capacidad de cabeceo. También se reforzó el armamento. Pero, aunque era algo más robusto que su antecesor, siguió siendo más vulnerable a los impactos que los duros cazas enemigos.

MANTENTE BAJO.

A baja cota y en velocidades de no más de 300 Mph siguió siendo superior, por tanto tienen validez las mismas maniobras arriba indicadas para sacar ventaja frente al enemigo. Cabe decir que muchas de las innovadoras estrategias y maniobras aportadas por los pilotos japoneses con estos cazas siguen siendo útiles en la actualidad.

El Zero es superior a sus rivales a velocidades de menos de 250 mph y a una altura por debajo de los 15.000 pies

NIK2 GEORGE

Al final del conflicto el George o Shiden fue la punta de lanza de la aviación japonesa en el pacífico. Pese a padecer un problema de fiabilidad en el motor, su potencia sin embargo le permitía prácticamente alcanzar a cualquier caza enemigo gracias a su elevado techo de servicio y velocidad. En los últimos meses, la falta de pilotos experimentados otorgó a este caza una lamentable fama como kamikace, "especialidad" en la que fue repetidamente utilizado.

APROVECHA LA POTENCIA

Su potencia hace del George un formidable adversario a alta cota, confía su defensa y capacidad de derribo en cuatro cañones de 20 mm. Como interceptator no tiene precio, con empeño podrá alcanzar a cualquier objetivo. Pero, no posee una aceleración tan excelente como su principal adversario, el Corsair, así que habrá que tener en cuenta el ahorro de energía cinética.

F4F-4 WILDCAT

El Wildcat fue un modelo del típico avión embarcado de la US Navy, pequeño robusto y fácil de volar. Estaba algo por detrás de los flamantes cazas japoneses del principio de la guerra pero mantuvo un buen nivel de eficacia y operatividad durante su servicio. En este periodo fue el caza norteamericano más común, enfrentándose las oleadas de ataque de los Zeros con una buena actuación. Estaba bien armado con seis ametralladoras del calibre 50 y su resistencia y capacidad para servir en gran número a bordo de un portaaviones le mantuvo en producción durante gran parte del conflicto.

MEJOR EN COMPAÑÍA

Para obtener ventajas frente a los cazas japoneses era necesaria la superioridad numérica. Han de emplearse maniobras y tácticas coordinadas con otros puntos del escuadrón. Un buen trabajo en equipo le darán superioridad. Jamás ha de volar en solitario y tiene más posibilidades en altitudes de cota media-alta si se enfrenta contra los Zeros. En un enfrentamiento, con las proas enfrentadas, a pesar del riesgo de esta táctica, suele tener una alta probabilidad de acierto gracias a sus 6 ametralladoras.


F4F-4 WILDCAT

F6F-3 HELLCAT

Originalmente el Hellcat fue la evolución lógica del Wildcat, más potente, grande y pesado pero aún sencillo de volar. Era algo espartano pero muy duro y mucho más letal en combate. Ya superaba en varios aspectos al Zero japonés gracias a su potente motor puesto que su maniobrabilidad a altas cotas era superior. El Hellcat se mantuvo en servicio toda la guerra con una producción muy numerosa.

SUBE ALTO Y MANTÉN LA DISTANCIA

Por encima de los 25.000 pies y manteniendo las distancias no tiene rival entre los enemigos. Su potencia de fuego debería permitir no entrar en un duelo con giros muy pronunciados. Las tácticas en combinación con otros compañeros de escuadrón utilizadas con el Wildcat siguen siendo igualmente muy útiles.


F6F-3 HELLCAT

El equipo de Microsoft ha puesto especial interés en recrear las características de vuelo de cada aparato, para lo cual ha hecho uso de todo tipo de documentación y de los consejos de antiguos pilotos de caza de la armada norteamericana.

P-38 LIGHTNING

El diseño poco convencional pero aerodinámicamente muy eficaz y sus dos motores de refrigeración líquida otorgaron a este cazabombardero una gran fiabilidad y más posibilidades de regresar a la base de una pieza. Poseía un alcance superior y al tener sus hélices en configuración de giro contra-rotativo el vuelo era mucho más suave que en los aviones monomotor, sobre todo al manipular el acelerador.

CONSERVA LA ENERGÍA

En picado alcanza velocidades tremendas pero al enfrentarse contra cazas más pequeños y ágiles debe evitarse volar bajo y lento, momento en el que se convierte en una presa fácil. Una táctica muy empleada por los pilotos de P-38 es trepar antes de entrar en "contacto" con la formación enemiga y, después de elegir la presa, picar sobre ella para abatirla con una rápida ráfaga disparando las cuatro ametralladoras concentradas en el morro. A pesar de su elevada velocidad punta el tamaño y peso dificultan la recuperación de agilidad después de hacer unas cuantas maniobras exigentes. No deben hacerse en vano o la energía malgastada dejará el avión a merced del enemigo. La ventaja del Lightning está en aprovechar la altitud y la cinética que es capaz de acumular. A corta distancia también mantiene buenas características pero el enemigo no tardará mucho en dejarnos atrás.


P-38 LIGHTNING

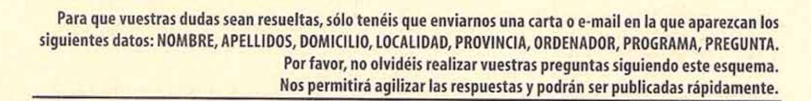
F4U-1 A CORSAIR

Se convirtió desde su entrada en servicio en el mejor caza embarcado de la US Navy siendo uno de los principales artífices en el logro de alcanzar la superioridad aérea en los cielos del Pacífico. Una de sus principales características es la forma del ala con diedro negativo en las raíces y ligeramente positivo en el resto de la superficie. Esto le daba estupendas características de vuelo y resistencia en la estructura, pero tardó en ser operativo a bordo de un portaaviones debido a problemas con el tren de aterrizaje. Una vez superados no tuvo rival en combate aéreo. En altitud, velocidad y aceleración superaba a los cazas japonenes en casi todas las condiciones.

VENTAJA EN ALTITUD

A pesar de tener una maniobrabilidad y aceleración excelentes siempre se obtiene más ventaja con el Corsair a gran altitud aprovechando su superior velocidad. Si el enemigo no "muerde" el anzuelo, un picado ligero puede ser ideal para hacerle saber que estás ahí. Si el caza japonés se encuentra a gran altitud sobre nuestra posición es factible intentar una trepada desde abajo y disparar ráfagas en esta ventajosa posición aprovechando la potencia del motor para mantenerla. Si el caza japonés amenaza desde las "6", medio loop en invertido puede cambiar las tornas en el enfrentamiento en cuestión de segundos.


F4U-1 A CORSAIR



ATLANTIS

¿Cómo va el juego de la sala de metamorfosis?

Rodrigo González. Barcelona.

El puzzle consiste en rellenar el espacio con las fichas que te ofrecen formando así diferentes figuras. Debes empezar por el paralelogramo. Cuando acabes, la estatua de la mujer guarda una nueva pieza que deberás utilizar para completar las otras figuras. Cada estatua te proporcionará una nueva pieza. La última estatua es un lagarto. Deberás cliquear sobre la lengua del lagarto y se abrirán unas escaleras, que conducen a la Torre de la Luna.

En la sala del trono real ¿Cómo se resuelve el puzzle de las lunas, soles y estrellas?

Juan Gracia. E-mail.

Debes resolver el enigma del trono de la siguiente manera: mueve el delfín rojo 3 veces, el azul 4, el amarillo 7 y el verde 6. Baja por el pasadizo secreto debajo del trono.

¿Qué hay que hacer en la taberna del gallo?

Francisco Javier Ruiz. Soria.

Entra en la taberna y habla con Lascoyt. De repente aparecerá en escena Meljanz, habla con él. Inmediatamente después, sube por las escaleras, corta la cuerda que sujeta la lámpara y, una vez la tengas cogida, lánzala sobre Meljanz, así podrás salir por la puerta. Oirás la voz de Agatha invitándote a seguirla, gira a la derecha, debes recorrer el camino que has seguido hasta llegar a la taberna. Entra en el jardín de la izquierda hazte con la escalera del rincón. Coloca la escalera encima del banco de piedra para trepar el muro. Coge de nuevo la escalera y colócala entre el muro y la ventana a modo de puente. Entra de nuevo al palacio. Ve directamente al pasadizo. Encontrarás una rata de piedra en un hueco en la pared (arriba a la izquierda de la puerta). Colócala en el agujero que hay al lado del gato dibujado del fondo del pasadizo. Descubre el pasadizo donde hablarás con una especie de monje, juega con él, mueve tus figuras en el tablero e intenta que los ogros no te capturen antes de que encuentres a la reina. Cuando ganes caerás por un corredor que te llevará hasta la sala del Delfín.

ACE VENTURA

¿Qué hay que hacer con el panel de control?

Ildefonso Lucena. Sevilla.

Se trata de que cada línea coincida en color con los dos semicírculos que están a sus extremos. Es decir, por ejemplo: empezamos arriba del todo a la izquierda. El primer círculo tiene el color rojo; entonces la línea que está a su lado tiene que ser de ese color, al igual que el semicírculo que está al otro lado de la línea. Pero la otra parte del semicírculo no tiene por qué ser de color rojo. Puede ser de cualquier otro color. Además, hay que tener en cuenta que cada línea y cada círculo tienen dos posibles colores.

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

¿Cómo salgo de los primeros escenarios?

Rubén Moreno. Tarragona.

Lo primero que debes hacer es coger la esponja que las siamesas utilizan para borrar la pizarra y que está sobre ésta. Cógela y dirígete al sótano donde está el borracho Pelade. Pídele la llave de la cabaña del farero y con ella dirígete al puerto. En el camino encontrarás una botella vacía, un hueso –junto a la caseta del perro– y un cepillo –cerca del embarcadero, bajo unas escaleras–. Encontrarás la cabaña del farero con su propietario en el interior con lo que tu siguiente objetivo será hacer que la abandone. Dirígete al faro donde debes provocar un cortocircuito en la caja de fusibles con una barra de hierro que has podido encontrar al final del muelle. Escóndete rápido en los barriles de la derecha de la entrada hasta que el farero vaya a reparar la avería. Cuando éste entre en el faro, tendrás el camino libre para entrar en su casa con la ayuda de la llave que te entregó Pelade. Una vez dentro, enciende la luz y podrás comprobar que el armario donde están las propiedades más valiosas está electrificado y que sólo se corta la corriente cuando se abre la caja registradora. Para mantenerla abierta utiliza el cepillo y así tendrás acceso al interior del armario donde por fin podrás robar su contenido. En este momento conocerás a los oscuros cíclopes y a tu nuevo amigo One.

LEISURE SUITE LARRY 7

¿Dónde consigo el destornillador? ¿Cómo consigo jugar a los dados? ¿Qué hay que hacer en el lanzamiento de herraduras?

José Ángel. E-mail.

Lo primero debes usar tu tarjeta HTQ. Ábrele la bragueta al maniquí y métele dentro la tarjeta. Ve al salón de baile para cambiar de aspecto; pregunta a la chica por su colección y en "Otra" teclea OCIO. Ve al jardín de las esculturas, elige el pie de la Venus y pulsa VER para poder coger los dados. La estatua se derrumbará. Vete y vuelve a entrar. Ahora escala el andamio para coger el destornillador.

Para la segunda pregunta, en el casino, haz TOCAR en la mesa de dados. Púlsate a ti mismo y alivia tus gases, toca la mesa y habla con su responsable. Usa el papel higiénico con los dados de adorno y úsalos en la mesa. El responsable te dará unos nuevos con los que jugarás unas tiradas antes de que intente cambiártelos por los usados. Irás al camarote 510 en donde deberás ganar una partida de chinos; para hacerlo usa la ventana disponible en el juego para tal efecto.

Para la tercera pregunta, busca en tu tarjeta la prueba de las herraduras, ve a la cubierta del centauro e introduce la tarjeta en el ano del mismo; vuelve al camarote 510 y busca una probeta con esperma verdoso. Dirígete al castillo de proa y habla con la mujer pirata, ve a la zona restringida para empleados e intenta abrir una de las taquillas, volviendo repetidamente a hablar con la mujer pirata hasta que consigas que te diga en que taquilla debes mirar y cuál es el número de la combinación. Se trata de la 2ª taquilla cuya combinación es 90-60-90. Entra a ver al fáquir, cómprale tus fotos y pulsa PASAPORTE. En el inventario pega las fotos en la tarjeta de acceso al camarote, ve al vestíbulo principal, habla con el sobrecargo y enséñale la tarjeta. Con el pasaporte en tu poder, ve a dárselo al fáquir y cuando éste se vaya de la habitación, coge la llave que cuelga del ratón con la lengua azul, bajo la rejilla del aire. Busca la cubierta de popa inferior y habla con las dos cantantes que están en la pequeña bañera al aire libre. Vete al Salón del Orgulloso Marinero Enano y pide al camarero una Erección Gigante. Mientras la prepara entra en el camarote de las cantantes. Sustituye el spray de silicona por el desodorante y sube a la torreta de luces –fuera– para cambiar la bombilla por la que llevas. Sal de la cubierta, vuelve a entrar y admira el desarrollo del concierto. Cuando termine, vuelve al escenario y recoge las tiras de luces de los vestidos de las cantantes. A la derecha en el mismo escenario encontrarás el mando a distancia que enciende las luces de los trajes. Ve al jardín de las esculturas y enrosca las tiras de luces en la pica que sobresale en el techo, hasta la que puedes acceder desde el andamio. Ve a la pista para lanzar herraduras y enciende con el mando a distancia las luces de los trajes para lanzar de nuevo.

MONKEY ISLAND 2

¿Cómo se consigue el trozo de mapa del vendedor de antigüedades?

Daniel Ibarzo. Zaragoza.

Indaga en busca del primer oficial Rogers, quien anduvo en negocios de grog por la zona. En una parte remota de la isla, junto a una cascada, encontrarás una extraña bomba que consigo mover con la ayuda de un amigo con manos hábiles, produciéndose una reacción que te dejará boquiabierto. Adéntrate en los túneles, y salgo a una pequeña isla que había visto desde lejos a mi llegada a Phatt.

El único habitante no puede ser otro que Mr. Roger, pues te invita a un concurso en el que el ganador será quien consiga beber más grog de su destilería personal. Intuyendo el peligro, da un cambiazo y déjale totalmente K.O. Luego, usando cristales dentro y fuera de la casa y con la ayuda del sol, localiza el resorte adecuado para bajar al sótano, donde descubrirás escondida la segunda parte del mapa. Ahora ve a la isla de Booty a echar un rato de pesca en el acantilado. Cuando al final consigas que piquen, un pajarraco te gastará la broma de llevarse el mapa. Lo seguirás como puedas, y terminarás así en el árbol grande. Tu sorpresa es mayúscula, pues parece imposible localizar el original entre tanta copia. Sin embargo, hay alguien cuyo olfato no se dejará engañar en esta prueba, pues estarás seguro que sólo con el hecho de que Elaine haya tenido el mapa en sus manos, habrá dejado una huella que este buen amigo sabrá reconocer. Corre a buscarle, y te alegrarás al comprobar que se viene contigo de buena gana. Por fin, llegas a la cabaña aérea, tendrás la alegría de conseguir la tercera parte del mapa.

PHANTASMAGORIA 2

¿Qué hay que hacer con el ordenador? ¿Cómo continuo en el primer capítulo?

José David y Javier. Valencia.

Ve al puesto de Curtis –lo reconocerás por la foto de Blob, la rata–. Siéntate en la silla. Examina la foto de Blob. Examina el cuaderno de notas; contiene los teléfonos de tus compañeros. Llámales con el teléfono. Enciende el ordenador. Cuando te pida el password, teclea "BLOB" –el nombre de la rata de Curtis–. Ve a ver a Trevor, el amigo de Curtis. Su puesto está a la izquierda de la ventana. Habla con Trevor y muéstrale las fotos y la postal. Utiliza la tarjeta llave con Trevor. Regresa al puesto de Curtis. Utiliza el ordenador. Mira cómo funciona el sistema. Si pulsas en COMPUTER, luego en EMPLOYEES y finalmente en CRAIG CURTIS, tendrás acceso a los ficheros de Curtis. Selecciona el llamado VENIMEN_SAGAWA y léelo. Pulsa unas cuantas veces en el fichero hasta que Curtis sufra dos alucinaciones. Llama a Trevor al teléfono 6125. Vuelve a acceder al ordenador; mira todos los mensajes de correo que tienes y respóndelos. Sal de las oficinas y vuelve al pasillo de la entrada de Wyntech. Entra por la puerta de la derecha al almacén. Explora un poco. En una esquina hay un montón de cajas apiladas; apártalas y descubrirás una puerta. Intenta abrir la puerta –no podrás–. Vuelve a las oficinas y habla con Trevor.

SAM & MAX

¿Cómo se localiza a Frog Rock?

Ismael Soriano. Madrid.

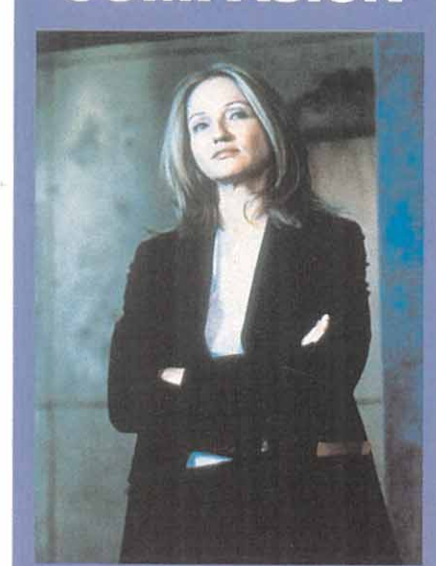
Los binoculares parecían estar estropeados, pero coloca sobre ellos la lente de aumento que encontraste en el parque de atracciones y los pondrá en marcha sin necesidad de monedas conectándoles los cables sueltos que había junto al elevador. Ahora no tendrás dificultad en encontrar la "Roca de la Rana" siguiendo las indicaciones de Shuv-Oohl y marcarla en tu mapa de carreteras.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Por Santiago Erice

EXTRAÑA COMPASIÓN



Asesinatos sexo y psicología

Asesinatos, sexo y psicología son los ejes argumentales de «Extraña compasión», un thriller dirigido por Damian Harris («Engañada», «Malas compañías») e interpretado en los papeles protagonistas por Ellen Barkin («Melodía de seducción») y Julian Sands («Una habitación con vistas»).

Película de género, todo comienza cuando una detective empieza a investigar una serie de asesinatos, y las pistas la empujan hacia un mundo cerrado de mujeres millonarias que practican el sadomasoquismo. Con esta trama, el director nos narra una historia de cine negro en la que no faltan ni los clásicos problemas personales del protagonista (no importa que en este caso sea mujer), ni la crítica al poder, ni las pistas falsas, ni la tensión.





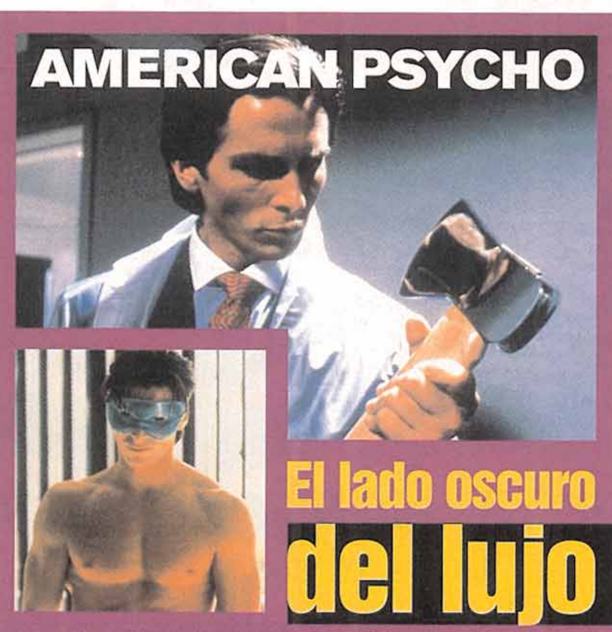
LOS PLANETAS

«Unidad de desplazamiento» se titula la más reciente entrega discográfica de Los Planetas. Trece canciones de pop que busca hipnotizar al oyente a través de muros de guitarras y teclados, más que cautivarle con una melodía pegadiza fácilmente tarareable; lo que no ha sido óbice para que este trabajo discográfico lleve camino de convertirse en el más vendido de la banda.

Desde Granada, el grupo se convirtió en una de las referencias en el resurgir de la música indie allá por los principios de los noventa, sin que el fichaje por una multinacional afectara a sus canciones. Encima del escenario, los componentes de Los Planetas son cualquier cosa menos saltimbanquis y han cultivado una actitud que a menudo bordea la arrogancia, pero que ha dejado claro desde el principio que ellos construyen canciones, no espectáculos pop de consumo masivo para usar y tirar al son que manda la radio-fórmula.

Unidad de desplazamiento

AMERICAN PSYCHO



El lado oscuro del lujo

Sobre el brutal best-seller de Bret Easton Ellis, la directora Marry Harron («Yo maté a Andy Warhol») ha llevado a la pantalla grande las aventuras de Patrick Bateman, un misógino psicópata, un símbolo de nuestro tiempo. De más está decir que el salvajismo y la minuciosidad de las descripciones de la obra literaria han sido totalmente suavizadas en el largometraje.

Patrick Bateman es un yuppi de lujo; todo lo que rodea su aspecto físico tiene que ser bello, de marca y caro (también su novia). Es el perfecto ejemplo de un triunfador; sin embargo, tras la etiqueta se esconde un ser abominable, capaz de asesinar y cometer cualquier aberración imaginable. Él es un icono de nuestra sociedad y nuestro siglo, y debería ponernos la carne de gallina.

PLATERO Y TÚ



Correos

La nueva entrega discográfica de Platero y Tú ya está en la calle. Se titula «Correos», y es un paquete de canciones bien ataditas al que no le faltan ni los sellos del cuarteto. Una vieja forma de comunicación, la de la epístola, que, paradójicamente, cuando parecía muerta, resucita a través de Internet y su correo electrónico.

También muchos dieron por muerta la forma de entender el rock de Platero y Tú (caña y melodía, clasicismo y música inspirada en los grandes de los años setenta), y, sin embargo, ahí sigue la banda con sus historias. Sencillez, diversión, melancolía, retratos de situaciones y sentimientos cotidianos... AC/DC, Leño, Hendrix... Ni las cartas ni el rock de Platero y Tú se inventaron ayer, pero ahí siguen.

EL EXORCISTA

Con nuevas escenas, once minutos más, y sonido completamente cambiado vuelve a los cines de estreno un clásico, «El Exorcista», que a mediados de los setenta causó una gran conmoción entre los espectadores de medio mundo, tanta que, por desgracia, puso de moda las películas de poseídos que, como es lógico, no le llegaban al original ni a la punta de los talones.

El giro de cabeza de la niña (Linda Blair), la terrorífica voz del diablo que poseía un ser tan angelical, los exorcismos, consiguieron meter el miedo en el cuerpo a quienes acudieron a las salas; ninguno de ellos, durante una temporada, volvió solo a casa en un barrio tranquilo, durante la noche, sin sentir escalofríos. El director William Peter Blatty consiguió metemos el miedo en el cuerpo.

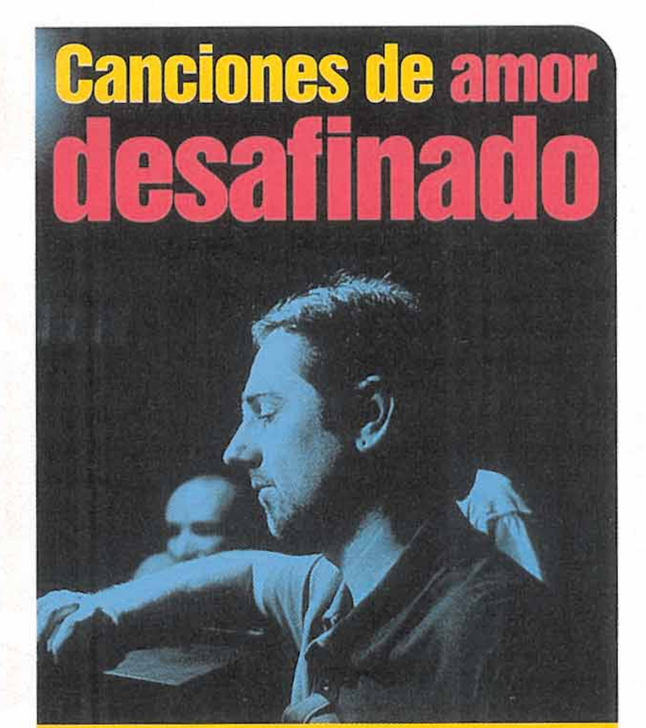






El regreso de un clásico

Canciones de amor desafinado



Los seguidores de Diego Vasallo tienen un motivo más para sentirse satisfechos: ya pueden encontrar en las tiendas de discos su nuevo trabajo, titulado genéricamente «Canciones de amor desafinado». El donostiarra cumple así su parte del ritual: dedicarse a potenciar su carrera en solitario en los descansos de Duncan Dhu, como también hace Mikel Erentxun. Al igual que ocurriera en sus anteriores álbumes como solista, y pese a la diversidad estilística de todos ellos, «Canciones de amor desafinado» es un trabajo de emociones intensas, con una forma de entender el pop que esconde más claroscuros de los que suele mostrar Duncan Dhu, más recovecos y dobles lecturas que la línea recta del grupo.

DIEGO VASALLO

X-MEN



Los atormentados mutantes de Marvel

Los mejores super héroes de los cómics de Marvel siempre han tenido un punto de atormentados, pero ninguno tanto como los protagonistas de «X-Men» (o «Patrulla X», como prefiera el lector): son tipos marginados por los humanos, que les odian, y, pese a ello, están condenados a velar por su salvación luchando contra otros mutantes.

La película no deja de lado este conflicto, pero lo adorna con una colección de efectos especiales que quitan el hipo, como en cualquier largometraje de acción y aventuras de los últimos años. Dirigido por Bryan Singer («Sospechosos habituales»), y protagonizado por Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, Famke Janssen, JamesMarsden y Halle Berry; «X-Men» es un filme de gozo y entretenimiento, realizado con oficio.

LEYENDA URBANA 2



¿Quién es el asesino?

Quienes disfruten en el cine haciéndose la pregunta ¿quién es el asesino? y cambiando la respuesta cada cinco minutos, se lo pasarán bien viendo «Leyenda urbana 2» (la disquisición en torno al dilema no es necesario hacerla en voz alta, al desconocido compañero de butaca nunca le interesan tus líos mentales). Por supuesto, también le interesará este largometraje al que sintió escalofríos con la primera parte de la saga.

«Leyenda urbana 2» constituye el debut como director de John Ottman y está interpretada por Jennifer Morrison, Matt Davis y Joseph Lawrence. La historia transcurre en una escuela de cine, donde los estudiantes compiten por rodar el mejor largometraje y así no sólo terminar con honores su tesis, sino llevarse un premio importante. Como esto no es universidad española (algo que el lector ya sabrá imaginado porque en las facultades de Imagen de nuestro país no se ruedan películas), llegan los "accidentes", las muertes..., y el resto ya te lo dijimos al principio: ¿quién es el asesino?

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



[Fotografía no contractual]

GARANTÍA 1 AÑO



Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave OFFICE

SVGA RIVA TNT 16 Mb
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows Millennium
Celeron 633 MHz.

154.900

TECNOwave GAMERS

SVGA Voodoo3 2000 AGP
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 20,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows Millennium
Pentium III 800 MHz.

199.900

CD-R VIRGEN 80´ BEST BUY



~~175~~ **130**

MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC



~~11.900~~ **6.990**

EASY TV




~~11.484~~ **9.990**

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)



9.990

SVGA ATI RAGE FURY PRO 32MB VIVO



~~29.990~~ **23.990**

SVGA 3DFX VOODOO4 4500 AGP

VOODOO 4500 AGP

34.900

CD-RW BEST BUY EASY WRITER 8x4x32 IDE



34.990

CD-RW HP 8x4x32 IDE 9150i



44.990

GRAVIS GAME PAD PRO



~~4.990~~ **3.990**

GRAVIS X-TERMINATOR



~~9.990~~ **6.990**

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

THRUSTMASTER TOP GUN



~~5.990~~ **2.990**



1.375

INCLUYE ÁRBOLES CON LAS HABILIDADES DE LOS PERSONAJES, IMÁGENES ESPECTACULARES Y SECRETOS DEL JUEGO.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre.

¿Cuánto... tiempo pasará hasta que podamos jugar online en Internet decentemente, ahora que en España se ha hecho realidad la tarifa plana?

¿Cuantos... usuarios se quedarán en la fecha de lanzamiento sin PlayStation 2 por falta de unidades disponibles?

¿Habrá... posibilidad de disponer de una ampliación para «Blade» que incluya modo cooperativo?

¿Qué... bondades nos traerá el flamante DirectX 8, a punto de aparecer?

¿Cuándo... se decidirán los señores de Blizzard a lanzar una segunda parte de Starcraft?

PARECIDOS RAZONABLES



Esta nave de «Ground Control» casi igual a aquellas que en «Starship Troopers» mandaban a los soldados hacia los planetas infestados de insectos.

Qué cosas tiene este sector. A menudo en los juegos vemos referencias cinematográficas o literarias algo subliminales o totalmente descaradas, que suelen estar motivadas por los gustos y las aficiones de los programadores y los diseñadores de juego. Muchas veces, sin que el juego tenga nada que ver con el tema al que podemos asociar de manera inconfundible tales mensajes o secuencias, como es el del caso que nos ocupa. Lo más llamativo es que esta vez se trata de dos juegos, «Ground Control» y «Starlancer», que en varias de sus secuencias se han inspirado en la misma película: «Starship Troopers».



En cambio en «Starlancer» la nave Yamato no es sólo "parecida", es una réplica casi exacta de las naves capitales que aparecían en la citada película.

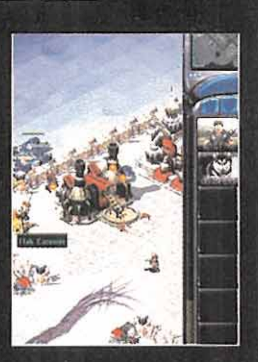
Un bailecito con Ulala

En Micromanía a veces somos sorprendidos con detalles que nos ayudan a sobrellevar el duro día a día de nuestro trabajo; y luego nos dicen que tenemos la cabeza llena de fantasías. Este mes Ulala, la glamurosa y sexy protagonista de «Space Channel 5» se pasó por la redacción invitándonos a "echar un baile", en el que lamentablemente no se nos contagió nada de su inimitable estilo. En cualquier caso es un placer hacer de comparsa de tan espectacular artista.



LAMENTABLE

Que Westwood Studios siga considerando el mercado de habla española como de segunda división. Tras varias ocasiones en que los distribuidores se han peleado para conseguir la traducción de sus juegos, llega «Red Alert 2» y aparece en nuestro país en un perfecto inglés. A ver si tenemos más respeto por el usuario español...



EL JUEGO PERFECTO

DETRÁS DE TI

El género del terror va sumando adeptos también en el sector de software de entretenimiento. Tomándolo para su propuesta nuestro lector ha pensado en interesantes posibilidades.

¿Y por qué no un juego relacionado con películas como «Halloween H20», «Scream» o «Sé Lo Que Hicisteis El Último Verano»...? Tendría una perspectiva en tercera persona. Un grupo de amigos, (adolescentes quizá), están en una universidad apartada formada por muchos edificios diferentes que están casi desiertos, porque ellos son el último grupo de estudiantes en irse de vacaciones. Pero no están solos, hay un asesino merodeando por el campus obsesionado por liquidar al cabecilla del grupo (nuestro personaje). Así que empieza a cargarse a todo el que va encontrando. Incluso en ocasiones se vería como asesina a alguno de sus amigos sin que pudiera hacer nada. Jugando solo deberías poder elegir ser un personaje cualquiera de ese grupo o el asesino. Jugando online podría formarse un grupo de amigos con gente de todo el mundo que debieran cooperar para capturar al asesino y resolver diversas pruebas, y quizá un jugador debería hacer el papel de asesino. En este modo podría ser como un Shoot'em up de perspectiva subjetiva, en el que todos los personajes fueran protagonistas.

José Pérez

ALIENÍGENAS EN MINIATURA

Una idea novedosa, quizá inspirada en el clásico «El Increíble Hombre Menguante», nos ofrece nuestro siguiente lector, en la que podríamos hacer el papel de pequeños alienígenas que deberán apañárselas en un mundo que les queda demasiado grande.

El argumento sería una civilización alienígena, así como la de «Predator», cazadores con superarmaduras y una gran tecnología, pero mucho más pequeños que los humanos, tipo "diminutos", que están obsesionados con los insectos y recorren las galaxias para exterminarlos hasta llegar a la tierra. ¡Son fanáticos! El juego sería una especie de arcade tridimensional, con la vista detrás de la espalda del muñeco, y los escenarios serían cocinas, habitaciones, tuberías e incluso el water. Los alienígenas tendrían armas potentes y otras de precisión y objetos como garfios y paracaídas, al estilo «MDK». Habría escenarios en los que disparar a todo lo que se mueva, y otros de perseguir a un enemigo como una presa, tenderle trampas y cazarlo. Tendría modo multijugador, pudiendo llevar a los alienígenas o a algunos insectos, y las batallas finales serían en cubiles de insectos, como hormigueros o nidos de bichos. Los escenarios y la acción tendrían que ser de gran calidad, y las armas y artefactos del protagonista, muy interesantes y originales, así como los diseños. También habría vehículos, por ejemplo mini-cazas contra las avispas, un submarino recorriendo tuberías y cloacas bajo el agua. Ese sería el juego que yo me compraría.

Dan Defensor

A DIOS ROGANDO...

«Sim Sacerdote», «El Culto», «El poder de la Fe», «Los Creyentes». Se nos ocurren varios títulos para el juego que ha imaginado otro

Hace 10 años...

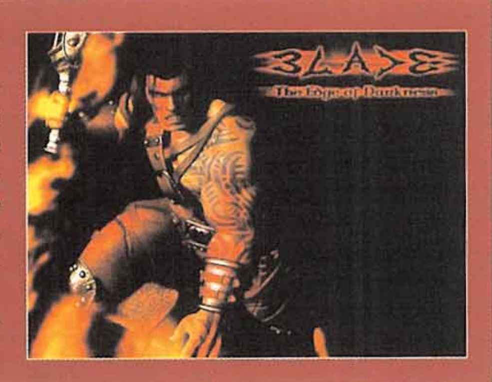


Aquel número 32 de la segunda época tuvo como portada uno de los arcades más adictivos y geniales de la vieja escuela, «Narco Police» ambientado en un futuro apocalíptico en el que las mafias acampaban a sus anchas. Una aventura de Delphine ocupaba también una buena porción de páginas, «Operation Stealth». Si recordáis, en el programa teníamos que adoptar el papel de un clon de 007 llamado John Glames, para encontrar un avión desaparecido en la ciudad sudamericana de Paragua. Como complemento, muchos lectores recordarán un útil mapa gigantesco en el que se detallaban todas las claves para completar «Torvak The Warrior». Para que encontráseis toda la información publicada en Micromanía hasta la fecha, introducimos un índice con todos los artículos publicados desde el número 1, la lista por aquel entonces ya era inmensa.

FORMIDABLE

Desde que lo vimos en funcionamiento tuvimos claro que el anhelado «Blade» sería el título que ocuparía nuestro "Formidable" del mes de noviembre. La razón es obvia: es, con mucho, el mejor juego que hemos visto este año y con toda seguridad uno de los mejores de todos los tiempos. Sin afán chauvinista debemos felicitarnos de que un programa realizado íntegramente en nuestro país vaya a convertirse en una referencia para todas las compañías sobre "cómo se pueden hacer bien las cosas."

Tal vez signifique un punto de partida que facilite la aventura de desarrollar juegos en España atrayendo la atención de los inversores.



LO PEOR DEL MES

Parece que la depresión post-verano ha afectado dramáticamente al mercado de juegos de PC. De acuerdo con el informe "PC Data" el mes pasado la venta de títulos para PC sufrió un notorio descenso que al parecer está motivado por el creciente mercado de consolas con la aparición de las nuevas máquinas. Ante la expectación surgida con el lanzamiento de PlayStation 2 y el crecimiento de usuarios de Dreamcast son muchos los que se muestran mucho más cautelosos intentando decidir si es o no el momento de pasarse a otra plataforma.

Todo esto, que no afecta de momento al usuario, influye de forma negativa en el sector y acabará por perjudicar a todos los que todavía prefieren el PC. No obstante, hay muchas razones por las que pensar en esta pequeña crisis con optimismo.

Se preparan muchos y muy buenos títulos para el futuro de los compatibles que sin duda reactivarán la actividad en una plataforma tan popular, versátil y magnífica como es nuestro querido y entrañable PC.

Humor

por Ventura y Nieto

ME PARECE QUE NO HAS COMPRENDIDO BIEN QUÉ ES ESO DE UN ORDENADOR PORTÁTIL...

VENTURA*2000

de nuestros lectores, en el que a través del género de la estrategia se sirve para introducirnos en el complicado y antiguo mundo de las religiones.

Me gustaría un juego sobre religiones, pero sobre las que existen, una especie de combinación entre «Los Sims» y «Sim City» en el que tuvieras que asumir el papel de un sacerdote. Al principio tendrías que elegir la religión, teniendo en cada una distintos ritos, obligaciones y características. Por ejemplo: los protestantes serían los más ricos económicamente, pero los menos religiosos, y el ejemplo opuesto serían los musulmanes. También incluiría los judíos (ricos y religiosos pero pocos en número) y los católicos (un término medio entre todos). Y tal vez los budistas, aunque no sé si tienen sacerdotes.

Empezaríamos en un barrio normal controlando distintas variables, (riqueza, economía de la parroquia, mezquita o lo que fuese, la religiosidad de tus fieles y su número, la aceptación el carisma de tu personaje en la comunidad). Todas tienen que estar relacionadas. Los ritos podrían ser de la más absoluta ortodoxia, lo que redundaría en menos adeptos pero muy fanáticos y entregados. Si decidiéramos ser más progresistas tendríamos más seguidores, haciendo sermones cortos o aceptando casar parejas de dudoso pasado. Pero la heterodoxia podría ser llevada hasta sus últimas consecuencias sufriendo por ello la persecución de la autoridad religiosa y diversos castigos, como ser transladados a un barrio más conflictivo y pobre. La iglesia iría ampliándose, habría que cumplir todos los ritos y hacer que la recaudación fuera en beneficio de nuestros fieles. Así, poco a poco pero cada vez con más poder podríamos convertirnos en la máxima autoridad de esa religión, el Papa o su equivalente. El juego trataría básicamente de competir con otras religiones para conseguir ser la de más fieles y la más rica. Si fuéramos rígidos conseguiríamos una comunidad poco numerosa pero muy fanática y en el caso contrario iríamos ganando muchos adeptos pero con el riesgo de que el dogma se disgregase en distintas sectas. Ese sería el juego que me permitiría ser cura sin serlo. ¡Ojalá lo hagan!

LA NOCHE MÁS LARGA

Ahora que se acerca el periodo navideño y empezamos a ser bombardeados masivamente con los anuncios de perfumes, cavas y juguetes que mejor que ocuparse de que todos tengan sus regalos.

A nadie se le ha ocurrido jamás hacer un juego ambientado en las Navidades, en el que pudiéramos asumir el papel de Papá Noël o de los Reyes Magos. Habría dos opciones, elegir los Reyes Magos o a Papá Noël debiendo competir con el contrario según la opción elegida. El objetivo sería conseguir por un lado que los niños se portasen bien para obtener su regalo y por el otro hacer que estos llegasen a sus manos, cada vez con mayor número de solicitudes en detrimento de nuestro competidor. Habría dos vertientes del juego que tendrían que estar equilibradas: satisfacer a los padres por un lado y a los niños por otro. Quizá un niño especialmente bueno tendría que recibir un regalo extra y los "chicos malos" una merecida ración de carbón de azúcar. Recibiríamos la visita de ángeles o de duendes que nos informasen acerca de los juguetes que más gustan a los niños para poder satisfacer sus demandas. Sería interesante salir en programas de TV importantes, o dejar que los niños se fotografiasen con nosotros en la inauguración de temporada de unos grandes almacenes, entre otras cosas. Por supuesto toda la estrategia de planificación debería culminar en la fecha indicada para el reparto de juguetes, procurando dar a cada niño el suyo con la colaboración de pajes o ayudantes. Una noche maratoniana.

El Rondador Nocturno

Gunlok

Acción/Estrategia / Rebellion / Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MMX (Pentium III 500 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 160 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible D3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (ya incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Todos los controles disponibles

Además de la cantidad de juegos de rol que invaden actualmente el mercado y que no paran de sorprender a los aficionados por su calidad, también aparecen buenos títulos en otros géneros, como el del juego que nos ocupa: la estrategia.
En este caso, 4 personajes mitad humanos mitad máquinas se adentran en un territorio dominado por el enemigo para cumplir distintas misiones y objetivos.



La demo permite jugar un nivel de entrenamiento muy aconsejable para familiarizarse con los controles y habilidades de los personajes, así como todas las posibilidades y capacidades de armamento y movimiento. Pero además del nivel de entrenamiento, podréis completar una misión correspondiente a un nivel en el que se os marcarán unos objetivos que habréis de cumplir, usando para ello los diferentes objetos que iréis encontrando por el camino.



Aventura / LucasArts / Electronic Arts



La Fuga de Monkey Island

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 126 MB • *Vídeo:* Aceleradora gráfica compatible D3D u OpenGL • Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0a incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

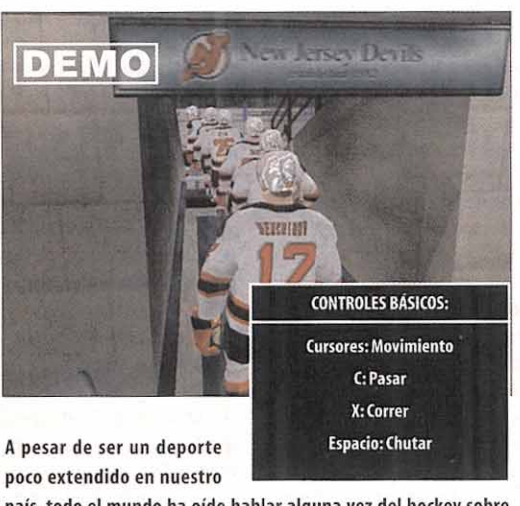
Cursores: Movimiento
O: Mapa
Espacio: Pausa

De la mano una vez más de LucasArts, llega una nueva entrega del legendario título «Monkey Island», esta vez con nuevos retos en una versión mejorada en su aspecto gráfico pero que conserva la esencia de las anteriores versiones. Esta vez, Guybrush Threepwood se verá envuelto en una cruzada para recuperar las posesiones de su mujer, la gobernadora Elaine, que ha sido declarada oficialmente muerta por error. Para ello contará con la ayuda de los personajes del juego, algunos ya conocidos de las anteriores entregas y otros nuevos que irán apareciendo a lo largo de la aventura. La demo permite jugar una primera parte en la que tendréis que lidiar con la falta de colaboración habitual de algunos personajes. Se encuentra traducida al castellano pero no doblada, aunque la versión completa del juego estará completamente traducida y doblada a nuestro idioma.

NHL 2001

Deportivo / Electronic Arts / Electronic Arts

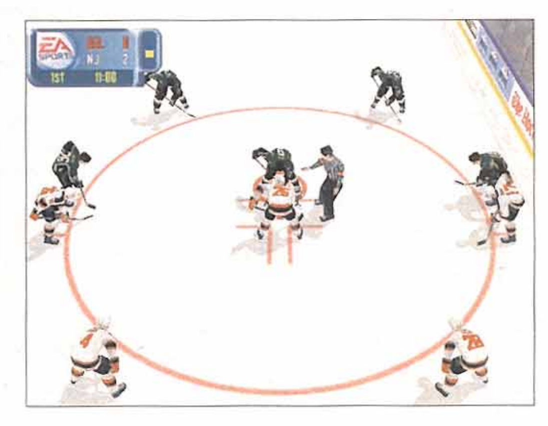
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 60 MB • *Vídeo:* Aceleradora con 4MB compatible D3D o Glide • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
C: Pasar
X: Correr
Espacio: Chutar

A pesar de ser un deporte poco extendido en nuestro país, todo el mundo ha oído hablar alguna vez del hockey sobre hielo, aunque sólo sea por la violencia que en muchos casos se desata durante el desarrollo de los partidos de este deporte.
Para conocer algo más de cerca el hockey sobre hielo, llega, de la mano de Electronic Arts, una nueva versión de «NHL», del que este mes incluimos una demo en nuestro CD. La demo os permitirá jugar un partido amistoso entre dos de los equipos fuertes del campeonato en ios Estados Unidos, pudiendo escoger cualquiera de los dos para jugar. A pesar de que las malas artes (empujones, zacadillas, ...) son en muchos casos un buen recurso cuando el resultado no esté de vuestra parte, es recomendable intentar ganar el partido de la forma más limpia posible.
Se encuentra completamente en inglés. La versión final estará repleta de modos distintos de juego, así como entrenamientos para la práctica de las distintas tácticas de juego.



Grouch

Arcade/Aventura/Revistronic/Dinamic Multimedia/ Dinamic Multimedia

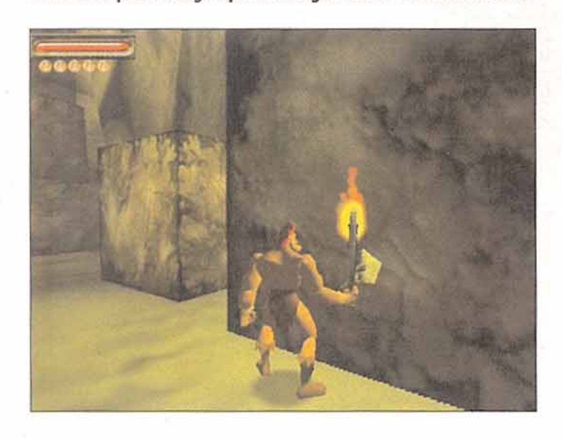
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 300 MHz • *RAM:* 64 MB • *HD:* 119 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Botón dcha.: Saltar
Botón izq.: Golpear
W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izq./dcha.

Debido a un lamentable error, la redacción se ve moralmente comprometida a repetir la demo de «Grouch». Desde aquí, en nombre de Micromanía queremos pedir disculpas por la equivocación. Aunque se intentó subsanar este pequeño accidente, colocando una nota en nuestra página web, en la que se explican con detalle los pasos a seguir para conseguir hacer funcionar la demo del juego que se incluía en el CD del número 69, hemos creído conveniente volver a publicarla de nuevo para todos aquellos que aún no disponen del servicio de Internet y no han podido tener acceso a la solución del problema. Muchas gracias por vuestra comprensión.





Acción / Aventura / Rebel Act / Friendware

Blade



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 350 MHz (Pentium III 500) • *RAM:* 128 MB • *HD:* 165 MB • *Vídeo:* Tarjeta Aceleradora 3D con 8 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

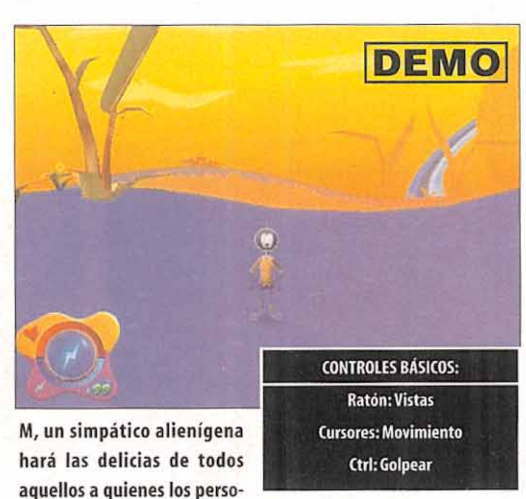
Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparar

«Blade», por fin, está a punto de ver la luz, y para que la espera se os haga más corta, Micromanía os ofrece en exclusiva una demo de este genial título que ha logrado emocionarnos por su increíble calidad. Los nombres de los objetos que hay a lo largo de la demo no se encuentran traducidos al castellano, mientras que los diálogos y textos de animaciones sí lo están. En ella tomaréis el papel de Sargon, el caballero y tendréis un nivel disponible para jugar libremente. Vuestro objetivo será escapar de la prisión en la que el personaje está confinado. En la versión final habrá muchos más niveles disponibles y se podrá jugar eligiendo entre cuatro personajes distintos, cada uno de ellos con unas habilidades y una historia diferentes. Más información en el directorio del juego, en el archivo de texto (Leeme.txt), que contiene las instrucciones y el argumento general de la historia. Que la disfrutéis.

M-Alien Paranoia

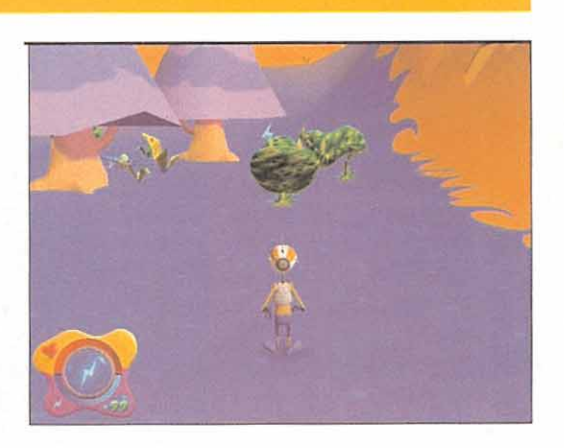
Arcade/Aventura / Eclipse Software / Dinamic Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/2000 • *CPU:* Pentium 166 MHz (Pentium 200 MHz) • *RAM:* 32 MB • *HD:* 120 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica (Aceleradora 3D compatible D3D) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD).



CONTROLES BÁSICOS:

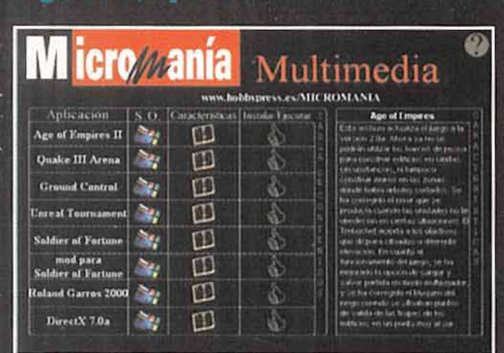
Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Ctrl: Golpear



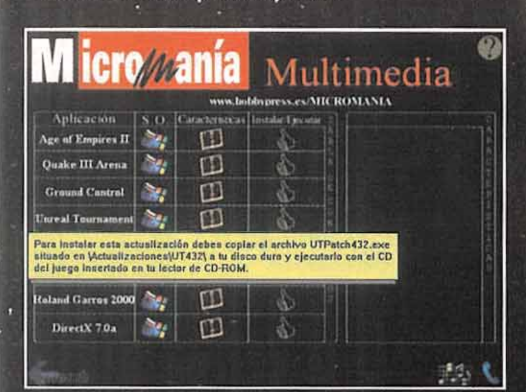
M, un simpático alienígena hará las delicias de todos aquellos a quienes los personajes graciosos y con diseño sencillo pero agradable les enganchan frente al monitor sin remedio durante horas y horas. El objetivo de este singular personaje no es otro que el de ir buscando y recopilando piezas para poder arreglar la nave con la que tuvo un percance que le precipitó hasta un extraño planeta. A lo largo de la aventura muchos y numerosos serán los peligros que le irán acechando, aunque para defenderse usará sus "golpes de mano" y su temible arma láser. La demo está completamente en castellano, y vuestra misión será, manejando al personaje, ir recogiendo las piezas para reparar la nave. Esta demo sólo permite jugar una fase del juego completo. Los objetos tales como boomerangs, piedras, rayos, etc...que iréis recogiendo a lo largo de la aventura, son de utilidad importante para el desarrollo de la misma, ya que en determinadas ocasiones se hace necesario el uso de los mismos.

ACTUALIZACIONES

Age of Empires II



Esta archivo actualiza el juego a la versión 2.0a. Ahora ya no se podrán utilizar los barcos de pesca para construir edificios en ciertas circunstancias, ni tampoco construir muros en las zonas donde había árboles cortados. Se ha corregido el error que se producía cuando las unidades no te obedecían en ciertas situaciones. El trebuchet acierta a los objetivos que dispara situados a diferente elevación. En cuanto al funcionamiento del juego, se ha mejorado la opción de cargar y salvar partida en modo multijugador, y se ha corregido el bloqueo del juego cuando se situaban puntos de salida de las tropas de los edificios en un punto muy al sur.



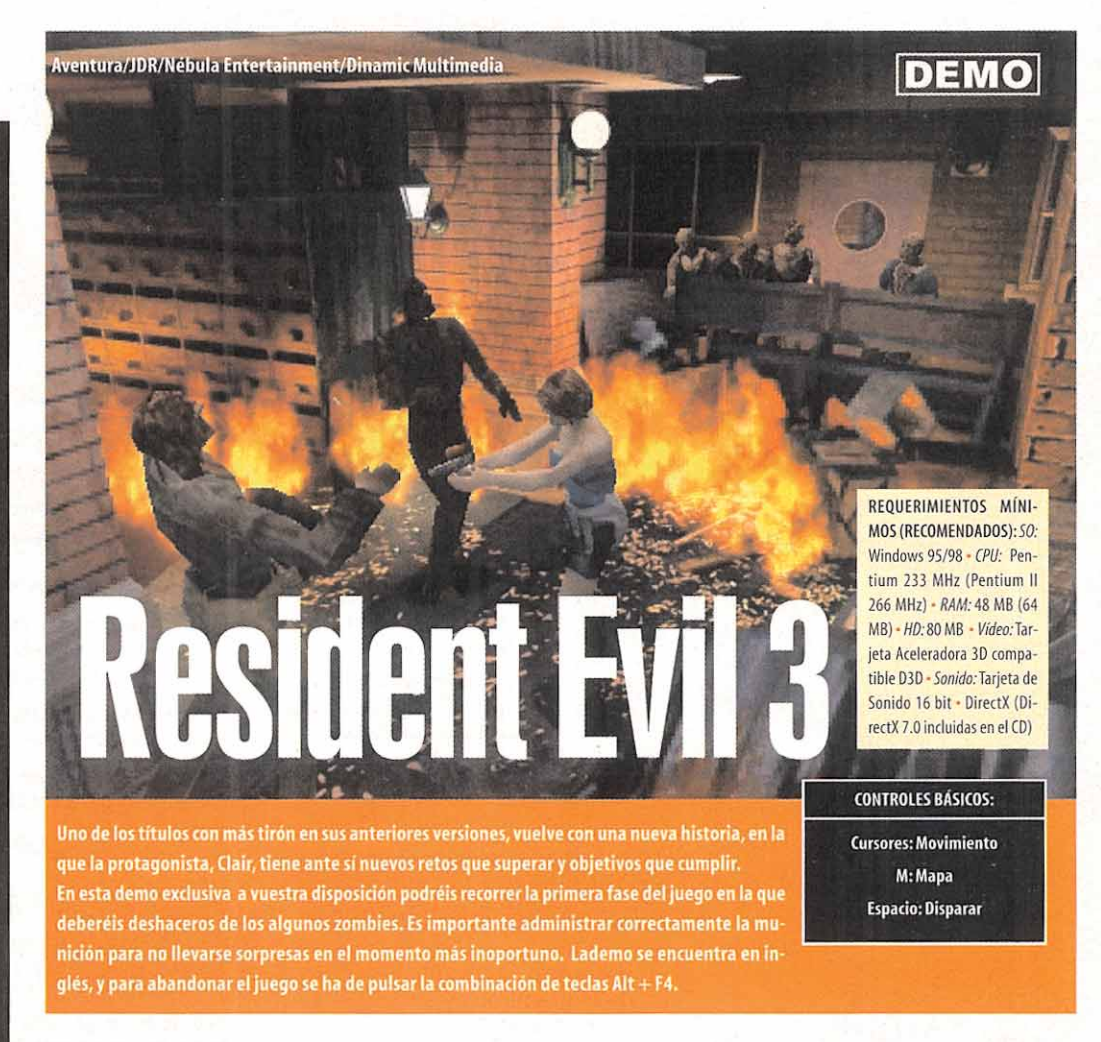
Soldier of Fortune

Este archivo actualiza «Soldier of Fortune» a la versión 1.06. Esta actualización agrega nuevos modos de juego para modo de un solo jugador y multijugador, además de diversos skins y bots. Añade también dos nuevos modos deathmatch y 18 nuevos mapas.

Unreal Tournament

Este archivo actualiza el juego a la versión 432, y es perfectamente compatible con las anteriores versiones de actualización de este juego.

Con él se ha solucionado diversos problemas de estabilidad en las partidas multijugador, así como un sinfín de errores en este modo a través de Internet. Además también se han corregido fallos que afectaban a la compatibilidad con las tarjetas Direct3D. Se ha reducido el tiempo de descompresión de los mapas y se han corregido diversos problemas de tipo gráfico. Los suicidios se cuentan ahora como una muerte más, aumentando así el nivel del juego.



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MHz (Pentium II 266 MHz) • *RAM:* 48 MB (64 MB) • *HD:* 80 MB • *Vídeo:* Tarjeta Aceleradora 3D compatible D3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX (DirectX 7.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento

M: Mapa

Espacio: Disparar

Uno de los títulos con más tirón en sus anteriores versiones, vuelve con una nueva historia, en la que la protagonista, Clair, tiene ante sí nuevos retos que superar y objetivos que cumplir.

En esta demo exclusiva a vuestra disposición podréis recorrer la primera fase del juego en la que deberéis deshaceros de los algunos zombies. Es importante administrar correctamente la munición para no llevarse sorpresas en el momento más inoportuno. Lademo se encuentra en inglés, y para abandonar el juego se ha de pulsar la combinación de teclas Alt + F4.

Ground Control



Este mes incluimos tres archivos que actualizan a la versión 1.010 desde distintas versiones.

Todos ellos realizan las mismas mejoras, como cuando se quedaba el ordenador colgado después de ciertas misiones. También se ha dado mejor soporte al juego bajo el sistema operativo Windows 2000. Ahora ya se pueden seleccionar los escuadrones con pulsar CTRL + seleccionar todas las escuadras. Éstos también admiten ahora más nombres.

Quake III Arena

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.25. Las modificaciones que ha sufrido el juego son numerosas debido al largo tiempo que ha pasado desde que salió la última actualización. Ahora se ha desactivado el chequeo del CD del juego. Se ha añadido la concesión de medallas a la defensa durante el juego en equipo y el uso de la memoria del ordenador ha sido optimizado para sacar un mayor rendimiento. A la hora de construir un personaje a medida para cada uno, ahora se pueden intercambiar las cabezas entre los distintos cuerpos.

mod para Soldier of Fortune



Este mes incluimos un mod recién salido del horno para el título de Raven. Este mod incluye nuevas armas y además ha alterado considerablemente el desarrollo original del juego, ya que modifica la disponibilidad y la cantidad de munición.

Roland Garros 2000

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Se ha mejorado la inteligencia artificial que permitía el control de la máquina sobre los jugadores. De esta forma aumentan las posibilidades del contrario en variedad de golpes o movimientos. Además se han corregido diversos fallos relacionados con el entorno gráfico de este título.

GANADORES DEL CONCURSO DE VERANO

4 ENTRADAS A TERRA MÍTICA

Roger Gutsens Arenas	Barcelona
David Gil Trueba	Barcelona
Iñigo de Ellacuria Mesanza	Bizkaia
Jordi Martín Simón	Cáceres
Sergio Aberás Turi Barroso	La Rioja
Ernesto Sanjuán Muñóz	Las Palmas
Miguel Angel Rego Robles	Madrid
Alberto Sánchez-Montero Carro	Madrid
Iván Pérez de Anta	Zamora
Carlos Vara Callau	Zaragoza

BALÓN DE FÚTBOL MARCA ADIDAS

Miguel Angel Ciordia Villanueva	Almería
Manuel Peinado Benítez	Badajóz
Oriol Pedragosa Peña	Barcelona
Alfredo García Torres	Barcelona
Diego San Valeriano Galán	Madrid
Luis Alfonso Bajo Hebrero	Madrid
Sergio Rodríguez Jiménez	Pontevedra
Bernardo García Vila	Valencia
Imanol Bilbao Quintana	Vizcaya
Jose Luis López Zueras	Zaragoza

GAFAS REVELATOR 3D

Manuel Fernández Méndez	Asturias
Luis María Gurrea Pinillos	Vizcaya

LOTE DVD «EXISTENZ«, LIBRO Y CD

Juan Manuel Lledo Fernández	Alicante
Fernando Bongera García	Asturias
Gerard Rodríguez Candel	Barcelona
Jordi Sánchez Ribas	Barcelona
Alvaro García Cuesta	Cantabria
Luis Orte Gutierrez	Córdoba
Francesc Planas Mateu	Girona
Diego Álvarez Ruíz	Madrid
Valentín Risquete García	Sevilla
Marco Antonio Moreno Fernández	Toledo

MÓDEM MICROLINK 56K INTERNET

Francesc Figueras Pérez	Barcelona
Teresa Aguirre Cabezas	Madrid

MÓDEM Y CONEXIÓN ANUAL

Miguel Angel Pérez Ibarra	Almería
Marc Boix Vilallonga	Barcelona
Juan Carlos Álvarez Pastor	Barcelona
Rubén Navas Pelegrín	Burgos
David Serrano Yerga	Cádiz
Celso Salvador García Otero	Girona
Miguel Angel Castro Díaz	Madrid
Jose Carlos Illescas Navarro	Málaga
Jose Manuel Tirado Palomar	Sevilla
Luis Jiménez Contreras	Tarragona

MOTO APRILIA SR50 RACING



Roberto Redondo Núñez	Valladolid

RELOJ SEIKO

Alejandro José Urbón Blanco	Alicante
Daniel Muñoz Cruz	Badajóz
Hugo Figuera Morán	Barcelona
Javier González García	Bizkaia
Pablo García Pérez	Granada
Jorge Manuel Martín Saucedo	Málaga
Patricio Cárceles Aldavero	Murcia
Angel Fernández Alvarez	Pontevedra
Adrián Ubach Scholz	Sta. Cruz de Tenerife
Albert Cabré Sans	Tarragona

REPRODUCTOR DVD AIWA XD-DV 290

Fernando Cobo Arranz	Madrid
Benjamín Díaz Farelo	Madrid

TARJETA VGA ELSA GLADIAC GEFORCE 2 GTS

Alexis Troncoso Torralbo	Cádiz
José Daniel Bolón Campos	Valencia

WEBCAM GO

Rafael José Salado Avilés	Córdoba
Aritz Aizpurua Arakama	Gipuzkoa
Jorge Fernando Rodríguez Delgado	Las Palmas

GANADORES DEL CONCURSO «ARCATERA»

BANDA SONORA ORIGINAL DEL JUEGO ARCATERA

Miguel Ángel Soto López	Almería
Santiago Sayabera Miranda	Badajoz
Gonzalo Barrena Fernández	Badajoz
Ignacio García Gamero	Badajoz
Antonio Alemany Abrahan	Baleares
José Antonio Peiró Bonet	Barcelona
Xavier Boquet Rojano	Barcelona
Laura García Martos	Barcelona
Amador Rodero Castro	Barcelona
Joaquín Cobos del Moral	Jaén
Carlos Pérez Hornillos	Jaén
Fco. Miguel Benítez Muñoz	Las Palmas
Marcos Novo Cuba	Lugo
Luis Velasco Boillos	Madrid
Iñigo Inchaurrondo Perales	Navarra
Fernando Marcos Fidalgo	Soria
Nacho Martín Díez	Valladolid
David Fernández Miguez	Vizcaya
Adrián Zarza García	Vizcaya
Luis Manuel Buenacas Martínez	Zaragoza

JUEGOS ARCATERA PARA PC

Antonio Alcázar Pieters	Alicante
José Gil Mínguez	Alicante
José Miguel Talavera Ortíz	Cáceres
David Lacalle Arteaga	La Rioja
Isaac Jiménez Mateos	Las Palmas de Gran Canaria
Javier Pastor Barranco	Madrid
Victor Cerezo Olmo	Madrid
Angél Luis Juan Pinazo	Málaga
Patricio Cárceles Aldavero	Murcia
Pablo Giménez Ros	Murcia
José Joaquín Galicia Salgado	Ourense
Jorge Pereira Capellino	Tarragona
Carles Pedret Carballido	Tarragona
Guillermo López Rodríguez	Tenerife
Marco Antonio Moreno Fernández	Toledo
Antonio Pastor Seligra	Valencia
César Chaparro Giménez	Valencia
Roberto Redondo Nuñez	Valladolid
Juan Carlos Tena Rubiella	Zaragoza
Ignacio González Granados	Zaragoza

GANADORES DEL CONCURSO 3D PROPHET II

TARJETA 3D PROPHET II GTS DE 32 MB

Fernando Ocaña Ortiz	Sevilla
Alberto Gómez González	Albacete
Carlos Montes Aguilar	Barcelona
Esteban Genesca Boronat	Barcelona
Sergio Santiago Velasco	Navarra

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!



ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!





SÚPER DESCUENTO 25%

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO